6 421890 000019
109
MAI '09 • 100 PAG • 7,9 LEI
www.xtrempc.ro

XtremPC

Ediție CD

hardware ✖ software & comunicații ✖ jocuri

RADEON HD 4770
Mainstream pe 128bit



DE LA HD 4870 LA GTX 275
DUELUL 3D

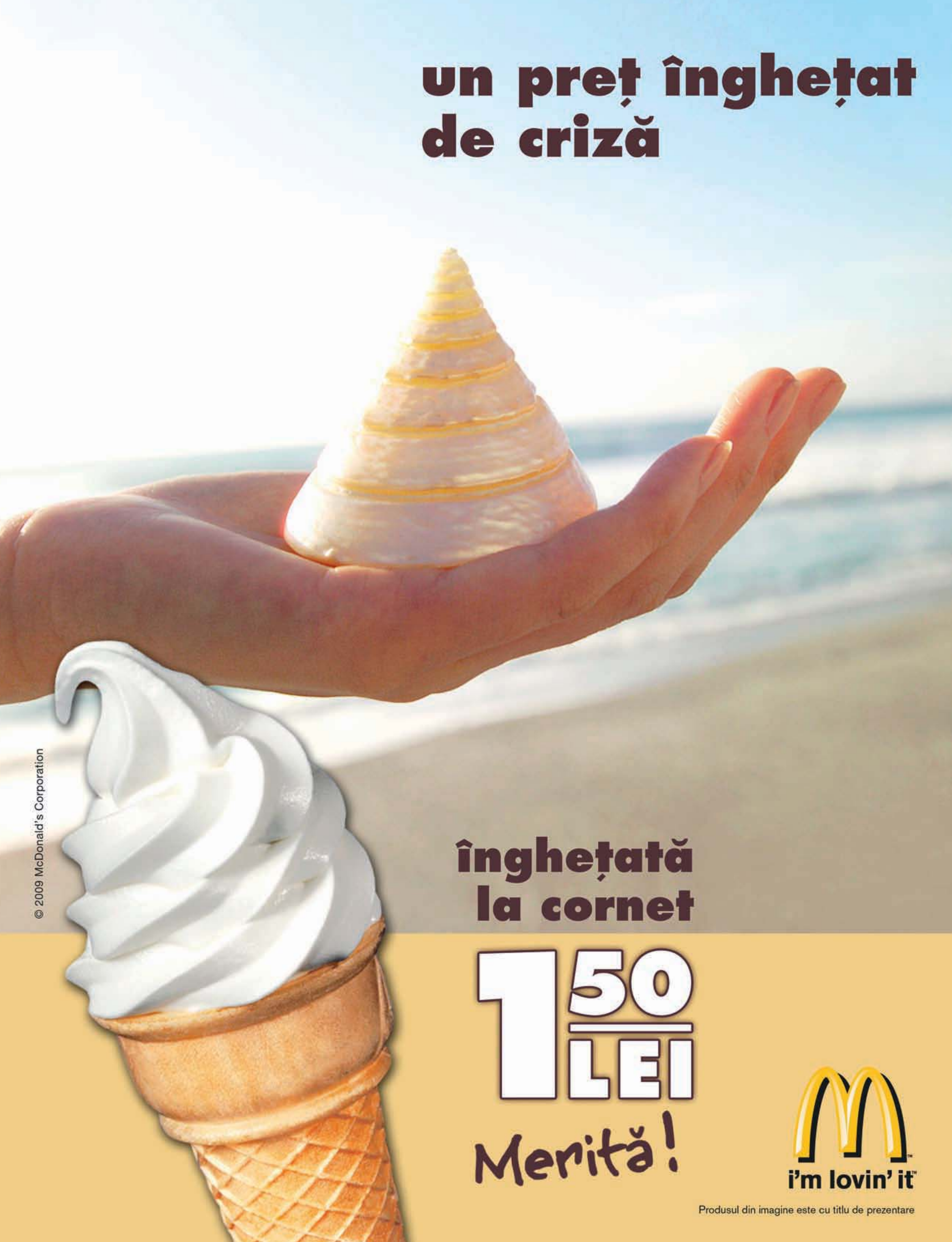


- **NVIDIA Quadro CX** Editare video asistată
- **Triple Channel** Memorie pentru Core i7
- **Widescreen pe PC** Monitoare multimedia
- **FFDShow** Ghid de configurare rapidă
- **HTC Touch Cruise** GPS în orice buzunar
- **Wheelman** Vin Diesel la volan
- **The Godfather II** Ofertă mafiotă



SMART SECURITY 4
EVOLUȚIA SOLUȚIILOR ESET




un preț înghețat
de criză
înghețată
la cornet
1 50
LEI
Merită!
i'm lovin' it
Produsul din imagine este cu titlu de prezentare
© 2009 McDonald's Corporation

XtremPC

ECHIPA

Redacţia

Dorian Prodan **redactor-şef**

Ionuţ Alexe **secretar general de redacţie**

Radu Bozga **şef laborator hardware**
Cristian Moldoveanu **redactor hardware**
Dan Motoroiu **redactor hardware**
Aurelian Mihai **redactor hardware**

Dorian Prodan **redactor software**

Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Cosmin Aioniţă **redactor jocuri**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**

Codrin Coman **editor CD/DVD**
Dana Dan **corectură**

Concept grafic

Ionuţ Alexe **tehnoredactare**
Codrin Coman **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristina.savu@xtrempc.ro

Alina Piper **abonamente & distribuţie**
Eugenia Agliceru **contabilitate**

CONTACT

Redacţia

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4
sector 4, Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xtrempc.ro

Abonamente & distribuţie

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Informaţii CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme, Super PC

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Informaţii hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie

Tipar:
ROMPRINT Grupul de presă şi tipografie
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4, sector 4
Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2008

BRAT

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă FOCUS (perioadă de măsurare octombrie 2007 - octombrie 2008).

SNA

ISSN 1582-2818



Informaţia învinge

Am văzut o revoluţie la televizor. Am urmărit apoi un întreg război care s-a desfăşurat sub obiectivele camerelor de luat vederi. A urmat democratizarea Internetului şi am urmărit un alt război prin intermediul blogurilor, forumurilor şi al serviciului YouTube. Pasul următor? O revoluţie relatată minut cu minut pe Twitter.

Poet, eseist, fermier şi activist politic, John Perry Barlow este o persoană ocupată. Cei care nu îl cunosc datorită acestor activităţi poate şi-l amintesc în calitatea sa de autor al versurilor trupei Grateful Dead. Sau poate ca fondator al organizaţiei nonprofit Electronic Frontier Foundation, care are ca scop protejarea libertăţii de expresie. În această ultimă calitate, John Perry Barlow a remarcat odată că Internetul tratează cenzura ca pe o disfuncţionalitate şi găseşte căi ocolitoare. Într-un mod similar maşinilor care transmit pachetele de date care stau la baza acestei reţele, orice legătură ruptă dintre sursă şi destinaţie este detectată şi este căutată cea mai rapidă rută ocolitoare posibilă.

Recentele evenimente din Republica Moldova au confirmat din plin spusele lui John Perry Barlow. Indiferent dacă vrem să credem în teoria conspiraţiei care invocă cenzură, bruiaje şi sabotaje sau în cea mult mai ponderată, care admite posibilitatea prăbuşirii reţelelor de telefonie mobilă şi congestiei site-urilor de ştiri şi a conexiunilor la Internet, cert este că persoanele care au vrut să urmărească primele ore ale manifestaţiilor de la Chişinău au dus o lipsă acută de informaţii. Peste aceste disfuncţionalităţi, care au rupt temporar legătura dintre ţara vecină şi restul lumii, s-a adăugat şi reacţia lentă a televiziunilor româneşti, care difuzau orice altceva în afară de ceea ce am fi aşteptat, imposibilitatea trecerii frontierei şi lipsa totală a agenţiilor de presă internaţionale. Informaţia, despre care vorbea John Perry Barlow, a găsit însă calea către destinatari, ocolind aceste obstacole: platforma de microblogging Twitter.

Timp de câteva ore, informaţiile furnizate de către tinerii din Republica Moldova au constituit singura sursă de informare pentru redacţiile ziarelor şi televiziunilor din România. Chiar dacă acestea au fost uneori doar parţial corecte, alteori subiective şi în mod vizibil influenţate emoţional, şi pe deplin de înţeles, de evenimentele care se desfăşurau sub ochii naratorilor, cei care au avut răbdarea să le adune, să le filtreze şi să le analizeze au putut să-şi facă o idee despre desfăşurarea evenimentelor.

Mişcarea moldovenească nu a avut soarta revoluţiei româneşti din decembrie. Indiferent de natura şi justeţea idealurilor celor care au ieşit în stradă pentru a-şi exprima opoziţia faţă de abuzurile statului, o revoluţie nedirecţionată şi lipsită de lideri nu va ajunge nicăieri. Pe măsură ce această revoluţie şi-a pierdut sufletul, ea ne-a adus aminte mai degrabă de cele mai ruşinoase evenimente din istoria contemporană a României: evenimentele din 13-15 iunie. Chiar dacă revoluţionarii au fost înfrânţi din punct de vedere politic, revoluţia Twitter reprezintă o victorie incontestabilă atunci când este văzută prin prisma libertăţilor fundamentale. Modul în care informaţia a trecut de toate obstacolele care i-au apărut în cale este un avertisment pentru toate regimurile, indiferent de culoarea politică sub care se ascund. Poţi minţi un om toată viaţa sau poţi minţi toată lumea o singură dată, dar nu poţi minţi toată lumea mereu. Într-un fel sau altul, adevărul se va face auzit, iar Internetul este cea mai bună şi rapidă cale de propagare.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Revista apare în următoarele variante:



Ediţie fără disc
preţ: 5.9 lei



Ediţie cu CD
preţ: 7.9 lei



Ediţie cu DVD
preţ: 12.9 lei

OVERCLOCKING LA PRAGA

009 Finala pe Europa a concursului de overclocking organizat de GIGABYTE - GOOC 2009 a avut loc la Praga în data de 17 aprilie 2009 şi a reunit finaliştii din 14 ţări, reprezentanţii organizatorilor, sponsori, jurnalişti şi spectatori.





NVIDIA QUADRO CX

018 Odată cu popularizarea formatelor video HD şi FullHD, chiar şi cele mai performante procesoare pentru PC s-au dovedit incapabile să ţină pasul cu cerinţele utilizatorilor, timpul necesar conversiei video devenind o piedică serioasă în mediile profesionale, unde eficienţa este o cerinţă esenţială.

TRIPLE CHANNEL

022 Deşi un procesor Core i7 920 costă mai puţin de 1200 Lei, preţurile plăcilor de bază şi ale memoriei RAM îi descurajează pe mulţi dintre utilizatorii care şi-ar dori o astfel de platformă.





SERVICE PENTRU SISTEM

068 Sistemul de operare Windows, care îşi rezervă în acest moment o cotă zdrobitoare de piaţă, şi-a cucerit numărul mare de utilizatori datorită simplităţii. Această simplificare a modurilor de instalare, setare, actualizare şi utilizare a sistemului de operare a venit însă cu un preţ: întreţinerea defectuoasă.

WHEELMAN

086 Dacă nu vă împăcaţi cu elementele arcade din Wheelman, mai scădeţi-i un punct.



MAI

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

IT express



Subvenția noastră pentru performanță

Cristian Moldoveanu
cristian.moldoveanu@xtrempc.ro

Această industrie IT trăieşte din viteza cu care sunt înlocuite vechile echipamente cu unele noi. Este dacă vreţi o subvenţie adusă performanţei de fiecare client. Nisipul din care se poate extrage siliciul este disponibil în cantităţi uriaşe, însă anii de trudă prin care au trecut generaţii întregi de ingineri ca să fabrice procesoarele actuale rămân a fi plătiţi tocmai de tehnologia pe care au creat-o.

Dacă acest ciclu de schimbare a sistemelor de calcul s-ar întrerupe sau ar dura o perioadă mai îndelungată, acest progres ar încetini destul de mult ca să nu ne mai putem bucura de accesul la performanță. Costul per flop (unitate de măsură a puterii de calcul) nu s-ar mai reduce de la lună la lună, iar concedierile din multinaţionalele ce au ca obiect de activitate crearea şi fabricarea de dispozitive electronice complexe ar afecta destul de grav economia statelor dezvoltate. Industria auto se confruntă deja cu mari probleme, lipsa creditelor a făcut ca numărul de automobile produse să fie prea mare pentru puterea de cumpărare a potenţialilor clienţi. Setea de nou şi dorinţa de a avea un sistem mai rapid reprezintă lubrefiantul care face ca în prezent 15 miliarde de dispozitive electronice să comunice sub diverse forme între ele. Eforturile financiare enorme au fost realizate cu susţinerea noastră, a tuturor, datorită opţiunilor şi alegerilor pe care le-am făcut. Ordinea priorităţilor unei populaţii determină modul în care se dezvoltă economia. Piaţa stabileşte până la urmă cât şi ce se va produce în continuare, la ce perioadă ne schimbăm PC-ul sau automobilul personal. Criza financiară în care ne aflăm în prezent este un semn că lucrurile au luat o întorsătură nedorită. Economia care duduie nu-i tocmai un lucru de dorit, am fi preferat să meargă ceas ca o maşină germană, să nu fie stimulată suplimentar de credite fără discernământ şi nici îngropată de datorii. Şansa de a intra într-o echipă mare este întotdeauna o oportunitate, iar specialiştii români încep să se integreze ca oameni de bază în diverse corporaţii. O corporaţie este în multe cazuri mai bogată decât unele state, are mai multă influenţă la nivel politic şi contează cu adevărat în deciziile ce se iau la nivel mondial. România nu a avut şansa de a crea mari companii cu inteligenţă şi capital românesc, dar poate contribui decisiv prin capitalul uman. Un procesor înseamnă 99% inteligenţă şi este în fapt o simplă schemă electronică fotolitografiată pe o plachetă de siliciu, costul materialelor din care este realizat fizic fiind extrem de mic. Crearea unui procesor implică costuri uriaşe, pe care puţine ţări sau corporaţii şi le pot permite. În această horă a dezvoltării tehnologice sunt antrenate câteva mii de companii, fiecare dintre ele aducându-şi un mic aport la ceea ce noi numim într-un singur cuvânt „calculator”. Progresul tehnologic are la bază cercetarea, o activitate care trebuie finanţată în mod permanent fără certitudinea de a se ajunge la un produs final care să aducă profitul dorit. Activitatea de cercetare a rămas apanajul statelor foarte mari, cu economie dezvoltată, care-şi permit să aloce fonduri în diverse domenii de nişă. Piaţa unică şi posibilitatea companiilor de a se bucura de un număr cât mai mare de potenţiali clienţi fac ca eforturile iniţiale de dezvoltare a produsului să aibă o pondere cât mai mică în preţul de comercializare. Companiile de peste ocean au fost impulsionate de stomacul uriaş al pieţei nord americane şi de dominaţia limbii engleze pe acest continent. Conjuncturile economice favorabile şi perioada lungă în care competiţia a impulsionat eforturile de cercetare şi dezvoltare au creat o diferenţă enormă între statele dezvoltate şi restul plutonului.

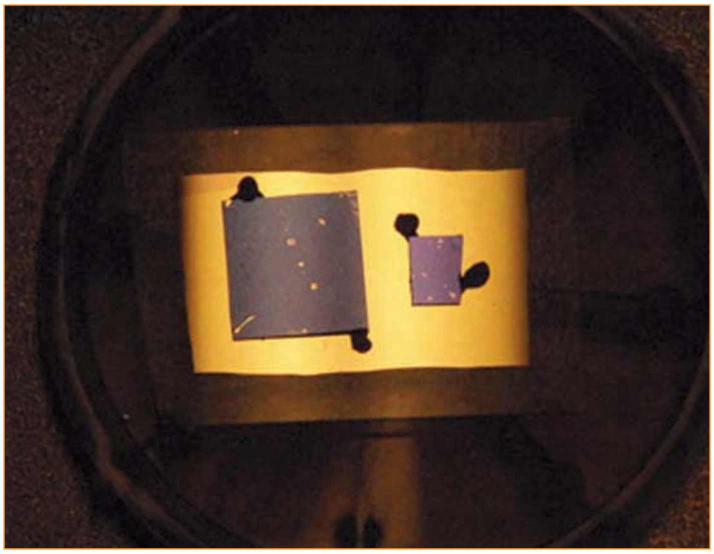





CORSAIR
Creating a world of possibilities!
DOMINATOR
XMS
Flash Voyager
USB 2.0 FLASH MEMORY DRIVE
Flash Voyager mini
USB 2.0
Flash SURVIVOR
USB 2.0
Durable
Water Resistant
Anti-Shock
Plug-and-Play
HX Series
MODULAR POWER SUPPLY
HX520W
HX620W
ALINE DISTRIBUTION GRUP
IN THE FIRST LINE OF IT
sales@aline.ro

Massachusetts Institute of Technology

Noile materiale vor conduce la chip-uri mai rapide



Noile descoperiri realizate de cercetătorii de la MIT (Massachusetts Institute of Technology) vor putea da posibilitatea creării unor chip-uri care să ruleze la frecvențe mult mai mari decât cele permise de actuala tehnologie bazată pe siliciu. Cheia chip-urilor super rapide constă într-un nou material denumit grafene, o formă de carbon pur asamblat în peliculă foarte subțire descoperit în anul 2004. Cercetătorii din mai multe universități au reușit să creeze straturi de carbon pur cu grosimea de un atom pe care le-au utilizat la crearea unor dispozitive electronice simple, dar rezultatele obținute de MIT deschid calea unor aplicații mai complexe.

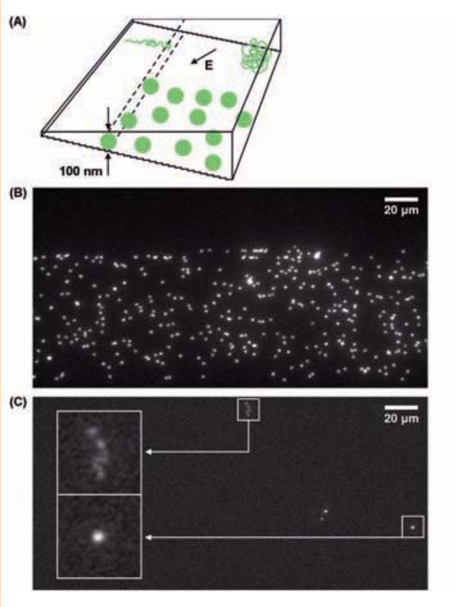
Multiplicatorii de frecvență utilizați în prezent creează un zgomot specific care necesită filtrare, determină un consum mai mare de energie, fiind limitați în atingerea unor frecvențe ridicate. Chip-urile realizate din grafene nu generează un raport ridicat zgomot/semnal și permit fabricarea unor dispozitive mai eficiente. Tomás Palacios, un profesor de la prestigioasa universitate americană, a declarat cu ocazia discursului pe care l-a ținut la American Physical Society că „atingerea unor frecvențe care să depășească 4-5GHz este foarte dificilă, dar noua tehnologie cu grafene poate permite realizarea unor sisteme ce funcționează la frecvențe cuprinse între 500 și 1000GHz”. Miniaturizarea tranzistorilor se apropie deja de limita fizică. Anul viitor Intel va lansa procesoarele Sandy Bridge construite cu ajutorul procesului de fotolitografiere pe 32 de nanometri, însă această cursă a miniaturizării s-ar putea termina în mai puțin de 15 ani. Craig Barrett, președintele companiei Intel, declara în fața studenților de la Universitatea Politehnica din București că "viitoarea problemă în evoluția procesoarelor va fi descoperirea unui nou tranzistor realizat dintr-un material nou, mai mic și mai eficient decât actualele modele din siliciu”.

Grafenul poate fi așezat în foi foarte subțiri, care pot fi rulate ca să formeze nanotuburi de carbon. Conductibilitatea electrică ridicată îl recomandă ca un material de viitor în electronică și ca un posibil înlocuitor pentru siliciu. Până în prezent, dispozitivele electronice din grafen au fost construite doar în laborator în scop pur științific și în număr mic, însă cercetătorii de la Massachusetts Institute of Technology caută să construiască plachete din acest material care să poată conduce la un proces de fabricație industrial asemănător fotolitografierii wafer-elor actuale.

Cornell University & NIST

Tehnici complexe de fotolitografiere în slujba cercetării

Cercetătorii de la National Institute of Standards and Technology (NIST) și Universitatea Cornell au pus la punct un proces de sortare nanometrică a particulelor aflate în suspensie într-un fluid. Tehnica se poate aplica în mai multe domenii, printre care și realizarea de circuite electronice la scară nanometrică. Printre potențialele aplicații se mai numără: procesarea și sortarea nanomaterialelor pentru diverse procese de fabricație, separarea și numărarea nanoparticulelor pentru stabilirea concentrațiilor în componența unor medicamente, izolarea unor secvențe de ADN pentru cercetare și terapie genetică.



Dispozitivele nanofluidice sunt fabricate de obicei prin crearea unor mici canale în straturi de sticlă sau în plachetele de siliciu cu ajutorul aceleiași tehnici de fotolitografiere prin care se fabrică chip-urile pentru calculatoare. Limitările actualelor procese de fotolitografiere făceau ca toate dispozitivele nanofluidice să aibă forme geometrice simple ce rețineau particule de diverse dimensiuni din componența lichidului.

Separarea particulelor de diverse dimensiuni era aproape imposibilă, iar tehnologia nu se putea aplica cu un succes deplin în domeniul geneticii spre exemplu.

Pentru a rezolva problema, Samuel Stavis și Michael Gaitan de la NIST împreună cu Elizabeth Strychalski de la Universitatea Cornell au dezvoltat un proces fotolitografic în scopul creării unei forme nanometrice 3D. Demonstrația lor constă în crearea unei camere nanometrice în formă de scară. Fiecare treaptă este cu 10 nanometri mai mare decât precedenta (de 6000 de ori mai subțire decât grosimea unui fir de păr), ajungându-se în final la o dimensiune de 620 nanometri.

Tehnologia se aplica deja în industria semiconductorilor de mai bine de 20 de ani și utilizează lumina pentru a transpune o schemă electronică pe o plachetă ce conține substanțe sensibile la lumină. Cantitatea de lumină care schimbă proprietățile substanțelor fotosensibile aplicate pe plachetă este reglată de o fotomască "alb-negru", fotolitografia în nuanțe de gri construind un model 3D, avantaj preluat de echipa de cercetători. Odată construit modelul 3D prin această tehnică, substanțele care se doresc a fi studiate mai amănunțit sunt determinate să umple forma nanometrică cu ajutorul unui proces de electroforeză. Aceste noi instrumente vor permite analiza mai amănunțită a bacteriilor, virușilor sau a diverselor lanțuri proteice dintr-un segment ADN.

Overclocking la Praga

GIGABYTE Open Overclocking Championship 2009

Finala pe Europa a concursului de overclocking organizat de GIGABYTE, GOOC 2009, a avut loc la Praga în data de 17 aprilie 2009 şi a reunit finaliştii din 14 ţări, reprezentanţii organizatorilor, sponsori, jurnalişti şi spectatori. Participanţii, printre care şi echipa României formată din Mihăţoiu Matei "Matose" şi Tudor Bădica "Monstru", au concurat pentru un loc în finala din Taiwan şi pentru premiile oferite de GIGABYTE, Intel, NVIDIA, Kingston şi Enermax. Platformele puse la dispoziţie de organizatori au constat din: procesor Intel i7 965, placă de bază GIGABYTE GA-EX58-UD4P, două plăci grafice GIGABYTE GV-N260C-896H-B(SLI), 3x1GB Kingston KHX 1600D3K3/3GX DDR3, sursă Enermax Revolution 85+ 1050W, SSD Intel X25-M SATA 80G, monitor BenQ, periferice GIGABYTE şi sistem de operare Windows XP SP2.

Utilitarele disponibile au fost: Easy Tune 6, Rivatuner v2.22, CPU-Z v1.49 şi GPU-Z v0.3.1, alături de driverul grafic NVIDIA GeForce 181.22 (PhysX enable). Concurenţii au putut să folosească orice sistem de răcire au dorit, iar GIGABYTE a pus la dispoziţie azot lichid şi gheaţă carbonică. În prima probă, Super Pi 8M, echipa României a reuşit să se claseze pe locul 3 cu rezultatul de 1min 31s 375ms, acumulând 8 puncte. În cea de-a doua probă, 3DMark2006, din cauza anumitor probleme, scorul care a fost validat a fost unul de backup şi a permis echipei noastre obţinerea a 2 puncte. Astfel, la finalul celor 8 ore de concurs, totalizând un scor de 10 puncte, echipa României s-a clasat pe un foarte bun loc 4. Mai trebuie menţionat că în proba a 2-a, 3DMark2006, a fost realizat un nou record mondial de către echipa Poloniei, cu un scor de 31326. Clasamentul final a fost următorul: locul 1 - echipa Belgiei (premiu de 2000 dolari US); locul 2 - echipa Poloniei (premiu de 1000 dolari US); locul 3 - echipa Suediei (premiu de 500 dolari US). Ocupanţii primelor 3 locuri au primit totodată şi premii constând în produse hardware oferite de GIGABYTE, Intel, NVIDIA, Kingston şi Enermax.

Pentru a înţelege mai bine ce a reprezentat această competiţie, i-am luat un scurt interviu d-lui **Sinclair Hsiao**, managerul de marketing şi vânzări GIGABYTE pentru Europa.





Codrin Coman: Care este atitudinea generală GIGABYTE legată de overclocking?

Sinclair Hsiao: Pentru mult timp am crezut că plăcile noastre de bază sunt cele mai bune pentru overclocking, dar diferenţa faţă de alte mărci este că nu avem o gamă de produse orientate spre overclocking şi alta pentru utilizatorul standard. Şi din acest motiv am organizat un astfel de eveniment, să vedem ce au de spus overclockerii şi în acelaşi timp să arătam că nu este nevoie să cumperi o placă de bază foarte scumpă, poţi folosi o placă de bază GIGABYTE standard. Totodată, învaţăm ce fel de îmbunătăţiri putem aduce produselor noastre, deoarece acest segment este în creştere chiar dacă economia pe plan mondial nu este atât de grozavă.

CC: Ce v-a determinat să organizaţi GOOC? Vor exista ediţii viitoare?

SH: Când am început GOOC anul trecut nu am avut mult timp la dispoziţie pentru a pregăti evenimentul, de aceea anul acesta am încercat să fim mai organizaţi. Anul trecut am selectat echipele şi am mers direct în finala din Taiwan. Anul acesta am organizat concursuri locale în diferite ţări, finala pe Europa în Praga şi apoi va urma finala mondială în Taipei. Încercăm să facem aceste competiţii cu regularitate pentru că este o şansă pentru noi să comunicăm cu utilizatorii şi să aflăm opiniile lor, iar în timp vom avea un feedback foarte bun. Încercăm să facem produse bune pentru overclocking, dar care să fie totodată şi stabile.

CC: Ce avantaje a obţinut GIGABYTE din organizarea GOOC 2009?

SH: Avantajele le reprezintă discuţiile cu utilizatorii de top, astfel fiind mai uşor de colectat informaţiile pe care le dorim. Din punct de vedere comercial finala din Taipei va avea un efect mai mare. Strategia noastră este aceea de a reaminti utilizatorilor că plăcile de baza GIGABYTE sunt optime pentru overclocking; încercăm să le schimbăm opinia, opţiunile pas cu pas. De aceea organizam regulat aceste tipuri de competiţii, LAN party-uri, sponsorizăm echipe de gameri etc. Investim în continuare pentru a creşte vizibilitatea brandului GIGABYTE, nu ne aşteptăm ca un eveniment sa schimbe tot, e o strategie pe termen lung.

CC: Ce impact are criza economică mondială asupra dezvoltării de noi produse destinate overclocking-ului?

SH: Există un impact cu siguranţă, dar pentru Gigabyte nu este foarte mare; chiar dacă economia SUA este în cădere, economia Chinei este în creştere. Există o lipsă între produsele mainstream şi entry-level, gama de mijloc se restrânge din ce în ce mai mult din punct de vedere al vânzărilor. De exemplu, pentru plăcile de bază GIGABYTE cu chipset X58 vânzările sunt foarte bune şi există în continuare o cerere mare.

CC: Care sunt principalele atuuri ale GIGABYTE faţă de concurenţă?

SH: În primul rând echipa noastră de cercetare şi dezvoltare reprezintă un atu foarte important, deoarece garantează calitatea produselor noastre. Totodată suntem foarte dedicaţi pe fiecare segment, încercăm să inovăm, să aducem pe piaţă ceva nou, să realizăm produse mai bune. Obiectivul nostru este de a oferi clientului cele mai potrivite soluţii pentru nevoile sale.

Codrin Coman
codrin.coman@xtrempc.ro



USB WATCH

Ceas cu memorie flash

Companiile chinezeşti se întrec în a concepe produse simple şi uneori interesante. Tehnologiile foarte ieftine fiind integrate uşor în gadget-uri atractive.

Ceasul nu mai este de mult un instrument care să ne ghideze în activitatea de zi cu zi, ci a devenit un accesoriu sau chiar o bijuterie în unele cazuri. Modelul ME-212 încorporează o memorie flash internă ce vă oferă posibilitatea de a stoca şi transporta fişiere atunci când alte dispozitive specializate nu vă sunt la îndemână. Memoria internă este cuprinsă între 128 şi 512MB, în funcţie de varianta aleasă de client. Ceasul se poate conecta prin intermediul cablului USB de care dispune la calculatoarele ce rulează sistemele de operare Microsoft Windows, Linux sau Mac. Viteza de transfer a datelor este mai mică decât cea oferită de majoritatea flash pen-urilor. Cu 1000kb/s la citire şi 920kb/s la scriere, ceasul cu memorie flash s-ar putea să se dovedească complet inutil în cazul în care doriţi transferul unor pachete mai consistente. Alături de caracteristicile memoriei flash sunt disponibile şi funcţiile unui ceas obişnuit.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Corsair

Backup cu buton de siguranţă

Protejarea datelor personale şi a miilor de melodii sau fotografii trebuie realizată simplu şi eficient. În sprijinul acestei necesităţi imediate a utilizatorului obişnuit Corsair a venit cu un suport pentru stick-ul USB ce oferă posibilitatea creării unei copii de siguranţă la apăsarea unui singur buton. Voyager Port transformă orice flash drive pe USB într-o soluţie de backup, însă nu garantează spaţiul necesar şi nici viteza de transfer ridicată. Alimentarea este, aşa cum vă aşteptaţi realizată pe portul USB iar setările care trebuie făcute sunt minime. Dispozitivul include software-ul NovaBACKUP 10, care protejează informaţia, iar ultimele modele de flash drive-uri USB Corsair oferă până la 64GB spaţiu de stocare. Înarmaţi cu multă răbdare şi tutun aţi putea realiza un backup complet în mai puţin de 12 ore, asta dacă lucrul dumneavoastră generează fişiere de dimensiuni reduse în număr mare. Pentru filmele descărcate cu multă pasiune prin intermediul programelor de sharing lucrurile sunt ceva mai simple, viteza de transfer fiind ceva mai crescută. Cealaltă variantă rămasă utilizatorilor ce doresc să facă un backup lunar fără a apela la soluţia Corsair este reprezentată de o soluţie RAID sau de un memory stick normal.



Chinavasion

Transmiţător FM cu mp3

Chinavasion, o companie ce s-a orientat către producţia de gadget-uri, propune un produs simplu şi interesant. Automobilele vechi dotate cu sisteme audio cu casetă magnetică sau CD pot fi readuse la viaţă cu ajutorul unui transmiţător FM cu mp3. Soluţia este extrem de practică, foarte ieftină şi la îndemâna oricui. Pentru a monta transmiţătorul FM în autoturismul dumneavoastră nu trebuie să efectuaţi nicio operaţiune costisitoare şi nici să demontaţi nimic. Acesta se introduce simplu în slotul pentru brichetă şi emite într-o frecvenţă FM muzica favorită. Instalarea nu necesită niciun soft proprietar, exceptând conţinutul rulat, care cel puţin teoretic trebuie cumpărat. Gadget-ul este construit în jurul unui ecran LCD cu diagonala de 1.5 inch, încorporează 4GB memorie internă, iar adiţional se poate suplimenta cantitatea de memorie cu ajutorul unui card SD. Transmiţătorul poate fi cumpărat de la magazinele virtuale specializate la preţul de numai 22 de euro.





It's time to change to ASRock
ASRock Instant Boot
Boot Up to Windows in 4 seconds!
Violence is not the best way to solve the problem
4 Secs
Instant Boot
ASRock Instant Boot is 10 times faster than traditional mode!
WWW
Office
Outlook
Skype
MSN
Boot Up to Windows in 4 seconds!
The boot up time depends on the hardware configuration.
ASRock offers best Price-Performance motherboard around the world
Worldwide First AMD 780G + SB710 chipsets supports AOD ACC!
M3A780GXH/128M
AMD 780G + SB 710 Chipsets
• Supports 140W CPU
• AMD OverDrive™ with ACC feature
• Dual DDR3 1600(OC)/1333
• 3 x PCIE 2.0 x 16 slots
• ATI™ CrossFireX™, Hybrid CrossFireX™, and 3-Way CrossFireX™
• PCIE Gigabit LAN
• AMD Radeon HD 3200, DX10, PS4.0
• 128MB side port memory (DDR3 1333(OC))
• Three VGA Outputs: DVI-D, D-Sub, HDMI
• Smart BIOS, OC Tuner, IES, Instant Boot
AM3 Socket
A780GXH/128M
AMD 780G + SB 710 Chipsets
• Supports 140W CPU
• Support AM3 Phenom II CPU
• AMD OverDrive™ with ACC feature
• 4 x DDR2 1066
• 2 x PCIE 2.0 x 16 slots
• ATI™ CrossFireX™, Hybrid CrossFireX™
• AMD Radeon HD 3200, DX10, PS4.0
• 128MB sideport memory
• Three VGA Outputs: D-Sub, DVI-D, HDMI
• Smart BIOS, OC Tuner, IES, Instant Boot
AM3 CPU Ready
A780GMH/128M
AMD 780G + SB 710 Chipsets
• Support AM3 Phenom II CPU
• AMD OverDrive™ with ACC feature
• 4 x DDR2 1066
• 1 x PCIE 2.0 x 16 slot
• ATI™ Hybrid CrossFireX™
• AMD Radeon HD 3200, DX10, PS4.0
• 128MB sideport memory
• Three VGA Outputs: D-Sub, DVI-D, HDMI
• Smart BIOS, OC Tuner, IES, Instant Boot
AM3 CPU Ready
Instant Boot
Exclusive
AOD ACC
DDR3 1600 (OC)
HDMI
editors choice
AnandTech
• The specification is subject to change without notice. • The brand and product names are trademarks of their respective companies. • Any configuration other than original product specification is not guaranteed.
RHS Your IT Supplier
RHS Company SA
Tel: +4021 331.0067
www.rhs.ro
ASESOFT DISTRIBUTION
ASESOFT DISTRIBUTION SRL
Tel. +4021.211.1856
www.asesoftdistribution.ro
eta-2u
eta-2u
Tel. +4 0256.220.287
www.eta2u.ro
ALINE DISTRIBUTION GRUP IN THE FIRST LINE OF IT
ALINE DISTRIBUTION GRUP
Tel. +4 0268.306.001
www.aline.ro
ASRock
www.asrock.com

hardware



Manipularea prețurilor

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

Trusturile şi monopolurile reprezintă concentraţii de putere economică controlate de puţini indivizi. Conform economiştilor, astfel de fenomene afectează negativ piaţa deoarece conduc la practici anti-concurenţiale, ca urmare a efortului de a obţine controlul total. De multe ori, aceste practici conduc şi la o controlare a preţurilor, ceea ce afectează negativ evoluţia economiei. De aceea, în 1890 a fost redactat în Statele Unite ale Americii "The Sherman Antitrust Act". Ulterior, acesta a fost folosit ca bază şi de alte state.

În IT, una dintre cele mai cunoscute practici anti-concurenţiale este cea de stabilire şi menţinere artificială a preţurilor la un anumit nivel de către producători. Poate că cel mai mediatizat caz de acest gen s-a petrecut pe piaţa de memorii DRAM. Acest tip de produse bazate pe semiconductori este unul dintre cele mai utilizate. Ele sunt folosite de producătorii de echipamente de telecomunicaţii, de PC-uri, de imprimante şi multe altele. Conform estimărilor, în Statele Unite, această piaţă a avut vânzări de aproximativ 7.7 miliarde de dolari în 2004. De aceea, implicarea Samsung şi a altor câteva companii în stabilirea preţurilor pentru memorii în 2005 a fost strigătoare la cer pentru presa din întreaga lume. Producătorul coreean s-a văzut în cele din urmă să pledeze vinovat şi a plătit o amendă de 300 de milioane de dolari. Acelaşi lucru l-a făcut şi Infineon, care a scos din visterie 160 de milioane de dolari. Cea de-a treia companie implicată - Hynix - a fost amendată şi ea cu 185 de milioane de dolari.

Un alt caz, poate mai puţin cunoscut, a avut loc pe piaţa display-urilor LCD şi a fost făcut public în a doua jumătate a anului trecut. Ca şi în cazul memoriilor, au fost implicate trei mari companii: Sharp, LG, and Chunghwa Picture Tubes. În urma acuzaţiilor, acestea au căzut de acord să pledeze vinovate şi au plătit amenzi cu o valoare totală de 585 de milioane de dolari.

Acestea sunt cele mai cunoscute cazuri de stabilire artificială a preţurilor pe piaţa IT. Practic, cererea mare şi producerea unor cantităţi susţinute de produse a permis reducerea costurilor de producţie. Pentru a-şi garnisi buzunarele, producătorii au hotărât împreună menţinerea preţurilor, ceea ce reprezintă o practică anti-concurenţială. Primii care au de pierdut din cauza unor astfel de practici sunt utilizatorii, nevoiţi să scoată mai mulţi bani din buzunar. De aceea, faptul că organismele de stat s-au sesizat şi i-au amendat pe cei care au folosit astfel de practici este un lucru bun. Poate că amenzi de câteva sute de milioane de dolari îi vor descuraja pe producători să încerce acelaşi lucru şi a doua oară. Pe de altă parte, poate că l-au făcut de mai multe ori şi au fost prinşi o singură dată. În această situaţie, poate că profiturile au fost considerabil mai mari decât amenzile şi riscul merită asumat.

Ce se întâmplă însă cu banii pe care vinovaţii îi plătesc sub formă de amenzi? Se duc, desigur, la bugetul de stat. În aceste condiţii, cine îi despăgubeşte pe clienţii care au plătit pentru nişte produse mai mult decât trebuia? Nu îi despăgubeşte nimeni. Cu alte cuvinte, indiferent dacă producătorul care a încălcat legea este prins sau nu, situaţia pentru cel care a cumpărat produsul nu se schimbă în niciun fel. El rămâne în continuare păcălit, iar o parte din banii lui sunt preluaţi de stat. Poate că o metodă mai corectă decât amendarea celor care au încălcat legea ar fi forţarea despăgubirii victimele.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket AM2+:
CPU - Intel Core 2 QX9650/AMD Phenom X4 9850 Black Edition
Memorie - 2x1024MB ADATA DDR3-1600 7-7-7-20/ 2x1024MB Crucial Ballistix PC2-8500 CAS5
HDD - Seagate ST3250410AS 250GB
VGA - Leadtek PX8800GTS TDH 640MB
Sursă - Fortron Epsilon 1010W/Cooler Master Real Power M620

Plăci video PCI-Express:
CPU - Intel Core 2 Quad Q9650 @ 4.0GHz
Placă de bază - GIGABYTE GA-EP45 EXTREME
Memorie - 2x2GB Mushkin XP2-8800
HDD - Seagate Barracuda 7200.10 250GB
Sursă - Cooler Master Silent Pro M700



'e Scan™ AntiVirus & Content Security
AntiVirus Edition
eScan
The brighter side of computing
MWL Technology
Real Time Antivirus
Adware / Spyware Removal
NetBIOS Firewall
OEM PACK
MicroWorld
MicroWorld
TOTAL DIGITAL IMMUNITY
'e Scan™
'e Scan™ AntiVirus & Content Security
Internet Security Suite
eScan
The brighter side of computing
MWL Technology
Real Time Antivirus
Adware / Spyware Removal
E-mail Scanning
Spam Control
Privacy Protection
Pop-Up Blocker
NetBIOS Firewall
Web Scaning/Parental Control
OEM PACK
'e Scan™ AntiVirus & Content Security
PROFESSIONAL Edition
eScan
The brighter side of computing
MWL Technology
Real Time Antivirus
Adware / Spyware Removal
E-mail Scanning
Web Scanning/Parental Control
Spam Control
NetBIOS Firewall
OEM PACK
AntiVirus & Content Security
MicroWorld has been the pioneer in developing and providing security solutions for years together. MicroWorld's product quality, performance, and unmatched support are the driving factors that make it the ultimate choice and have been tested and approved by reputed security evaluators.
Într-o lume atacată de viruşi, viermi, rootkit-uri...
ai nevoie de aliați de încredere !
Alege eScan, experiența MicroWorld îl recomandă !
TwinTech™ GRAPHICS
Joacă-te !
Poți, la un preț accesibil !
9800 GTX+
9800 GT
GeForce Graphics
9500 GT
www.toppc.ro
sales@toppc.ro
Căutăm distribuitori

PE SCURT

CAMERELE VIDEO SANYO AU PREȚURI PENTRU TOATE BUZUNARELE

Sanyo a început distribuția unei noi serii de camere video Xacti. Modelele constau într-o combinație de cameră foto cu posibilități de înregistrare la rezoluție fullHD. Fotografiile sunt captate la rezoluția de 8 megapixeli, în timp ce un sistem de lentile asigură un zoom optic de 10x. Procesarea filmelor este realizată cu ajutorul codecului H.264. Prețurile pornesc de la 200 de dolari pentru modelul CG10 și cresc progresiv până la 600 de dolari pentru modelul Sanyo HD2000.

www.sanyo.com

GTX275 CU DESIGN PALIT

Palit Microsystems introduce pe piață prima placă grafică GeForce GTX275 cu design propriu. Palit GTX275 a fost distribuită prin intermediul colaboratorilor din lumea întreagă, astfel încât din prima zi în care a fost prezentată publicului, noua placă grafică a putut fi achiziționată de pasionații de jocuri pe calculator. Acceleratorul grafic beneficiază de 240 de procesoare stream tactate la 633MHz, 1404 shadere și 896MB memorie grafică GDDR3 ce lucrează la frecvența de 2268MHz. Sistemul de răcire vine dotat cu două ventilatoare ce își ajustează turația în funcție de temperatura nucleului grafic.

www.nvidia.com

MONITOARE SAMSUNG DE 46 INCH

Samsung Electronics lansează trei noi modele de monitoare LCD cu diagonala de 46 inch. 460UT, 460UTn și 460UTn-UD au o grosime de numai 4.3 milimetri în partea laterală și afișează rezoluții native de 1366x768 pixeli. Monitoarele au un contrast de 3000:1 și un timp de răspuns de 8 milisecunde.

www.samsung.com

AMD ANUNȚĂ PHENOM II 955 BLACK EDITION

AMD a anunțat un nou procesor quad-core pentru platforma Dragon destinat entuziaștilor. AMD Phenom II 955 Black Edition este cel mai rapid procesor produs de companie, oferind suport DDR3 la un preț pe care competiția nu-l poate învinge. Procesorul rulează la frecvența de 3.2GHz și poate fi supratactat foarte ușor cu ajutorul software-ului AMD OverDrive 3.0.

www.amd.com

ASUS

Prima serie de plăci video EAH4890 cu tehnologia Voltage Tweak

ASUS a introdus în portofoliul său noua serie EAH4890, care reunește primele plăci video din lume cu tehnologia Voltage Tweak. Această inovație le permite utilizatorilor să mărească tensiunile de alimentare ale unităților de procesare grafică prin aplicația SmartDoctor în vederea creșterii cu 15% a performanțelor. Utilizatorii care doresc o placă cu rezultate grafice deosebite chiar și în contextul setării standard pot alege noul model ASUS EAH4890 TOP, capabil să îmbunătățească performanțele cu 8% pentru a oferi o experiență de joc antrenantă. Fiind echipat cu tehnologia Voltage Tweak și cu aplicația SmartDoctor, modelul ASUS EAH4890/HTDI/1GD5 ridică tensiunea de alimentare a GPU-ului de la 1.312V la 1.4V, permițând creșterea frecvențelor GPU-ului și memoriei de la 850MHz la 950MHz, respectiv de la 3900MHz la 4600MHz. În urma acestor dezvoltări, scorul obținut de către EAH4890 în aplicația 3DMark Vantage Extreme Preset crește de la 4612 la 5300 de puncte. ASUS se situează în linia de avangardă și prin aplicația ASUS SmartDoctor, un utilitar software pentru overclocking, care este capabil să ajusteze tensiunea GPU-urilor din seria EAH4890. Creșterea voltajului și îmbunătățirea performanțelor sunt realizabile prin câteva acționări simple de mouse, fără complicații de genul rescrierii BIOS-ului.



www.asus.com

INTEL

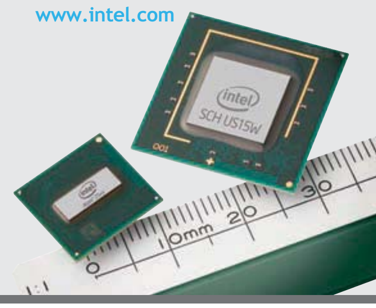
Intel prezintă la Beijing noile procesoare Atom

Intel a prezentat în cadrul evenimentului Developer Forum organizat la Beijing primele procesoare Atom tactate la frecvența de 2GHz. Conform declarațiilor făcute de oficialii Intel în cadrul prezentărilor, procesoarele sunt de 10 ori mai eficiente decât precedenta generație datorită procesului de fabricație pe 45 de nanometri și managementului activ al energiei.

Platforma Moorestown, ce urmează să fie lansată în 2010, este compusă dintr-un System on Chip cu nume de cod "Lincroft", ce integrează procesorul Intel Atom pe 45 nm, controller video și de memorie, împreună cu un hub input/output (I/O), cu nume de cod "Langwell". Platforma va fi însoțită de noua versiune a soft-ului Moblin, optimizată pentru a oferi acces la Internet comparabil cu utilizarea unui PC, conținut îmbogățit, interacțiune, precum și capabilități de telefon mobil. În cadrul aceluiași eveniment, Intel a mai prezentat două versiuni ale procesorului Atom. Z550 funcționează la frecvența de 2GHz, iar funcția de hyperthreading pe care o include simulează existența celui de al doilea nucleu. Consumul de energie este același ca și în cazul clasicului procesor Atom, numai 2.4W.

Frecvența de lucru pentru al doilea model, Z515, este stabilită în mod dinamic în funcție de încărcarea acestuia; la 800MHz procesorul consumă 0.65W, iar în idle necesarul de electricitate este de numai 0.16W. Schimbarea frecvențelor de lucru în funcție de solicitare oferă dispozitivelor multimedia portabile mai multă putere de calcul și autonomie mărită. Prețurile noilor procesore Intel Atom vor fi făcute publice în viitorul apropiat.

www.intel.com



IMATION

Imation lansează SSD-urile din clasa M și S

Imation lansează o nouă clasă de SSD-uri (solid state drive) mai performante și mai subțiri. În plus, compania oferă și un nou kit de upgrade ușor de instalat, pentru a-i ajuta pe utilizatori să facă tranziția de la harddisk-urile tradiționale spre tehnologia SSD.



Ambele drive-uri au un profil extrem de îngust și rezistență îmbunătățită la șocuri electrostatice, dar și fizice. Noile drive-uri SSD de la Imation vor fi disponibile în configurații de 2.5 inch și respectiv 3.5 inch, cu capacități de la 32 la 128GB. În a doua jumătate a anului, Imation își va completa portofoliul cu SDD-uri de 256 și 512GB. SDD-urile Imation din clasa M sunt ideale pentru utilizatorii de PC și laptop care doresc să se bucure de un sistem mai rapid.

Utilizatorii din segmentele comercial și enterprise pot alege SDD-ul Imation S-Class pentru un nivel crescut de performanță și eficiență energetică. Performanțele sale generale mai bune și îmbunătățirea vitezei de scriere secvențială se potrivesc perfect unor aplicații care solicită preluarea rapidă și în cantități mari a informației stocate. Pentru utilizatorii care doresc să înlocuiască vechiul harddisk, Imation oferă software-ul Acronis True Image, ce permite transferul datelor către noul SSD.

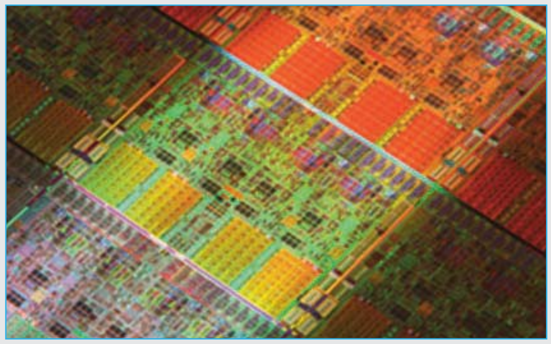
www.imation.com

INTEL

Intel prezintă controller-ul 82599 10 Gigabit

Controller-ul Intel 82599 10 Gigabit Ethernet este a treia generație de controller de 10Gb cu două porturi și include suport pentru PCI Express 2.0. Combinația dintre acest nou controller și platforma procesoarelor din seria Intel Xeon 5500 oferă un nou nivel de performanță, necesar pentru a susține aplicațiile cu lățime mare de bandă în centrele de date virtualizate, aflate în continuă evoluție. Acest model, 82599 10 Gigabit Ethernet Controller, include optimizări hardware pentru virtualizare I/O, permițând traficului pe LAN, SAN și IPC să împartă aceeași rețea Ethernet. De asemenea, acest controller include PHY integrat pentru adaptor SFP+ și LAN on Motherboard (LOM). Această nouă platformă Intel oferă de peste 2.5 ori throughput-ul I/O total al generației anterioare de servere. Îmbunătățirile hardware aduse controller-ului Intel 82599 10 Gigabit Ethernet permit platformei să lucreze la potențial maxim.

Controller-ul Intel 82599 10 Gigabit Ethernet include Tehnologia Intel Virtualization for Connectivity (Intel VT-c), pentru a îmbunătăți performanțele de ansamblu ale sistemului în mediile de servere virtualizate. Intel VT- c include optimizări de hardware care contribuie la reducerea blocajelor I/O, impulsionează tranziția și reduc latența. Printre componentele Intel VT-c se numără Virtual Machine Device Queues (VMDq), care crește performanța și utilizarea CPU, scutind VMM de sarcina de sortare de date, care revine controller-ului de rețea. Printre îmbunătățirile recente se numără schimbul inter-VM în interiorul unui server, pentru descărcarea acestei sarcini.



Virtual Machine Direct Connect (VMDc) oferă un nivel de performanță aproape de cel al produselor native, facilitând repartizarea directă a unei funcții virtuale pe un port Ethernet pentru un VM. VMDc include mobilitate VM și SR-IOV.

Controller-ul Intel 82599 10 Gigabit Ethernet reduce costurile și nivelul de complexitate al centrului de date, permițând mai multor tipuri de trafic să împartă aceeași conexiune Ethernet. Cu un consum de energie redus, de sub 6W, o amprentă mică, de 25x25mm, și PHY integrat, controller-ul Intel 82599 10 Ethernet este soluția ideală pentru implementări server blade, LAN on motherboard (LOM) și mezzanine card.

www.intel.com

PE SCURT

D-LINK ADUCE ÎN ROMÂNIA PROGRAMUL PARTNER+

D-Link anunță inaugurarea în România a programului de parteneriat Partner+. D-Link pune la dispoziția partenerilor săi o serie de programe de instruire, unelte de marketing, informații și tehnici de vânzări. Programul de parteneriat Partner+ prezintă toate uneltele necesare maximizării potențialului și profiturilor companiei dumneavoastră.

www.dlink.com

PROIECT GIGANT PENTRU INTERNET BROADBAND ÎN AUSTRALIA

Australia va derula un proiect gigant care presupune conectarea a 90% din locuințe la internetul de mare viteză. Primul ministru australian Kevin Rudd a anunțat crearea unei vaste rețele de fibră optică, scopul fiind ca 90% din locuințe să beneficieze de o conexiune de 100Mbps. Valoarea proiectului este de 30.6 miliarde de dolari americani, iar 49% din acești bani provin din surse private.

www.australia.gov.au

Edimax

Mini-adaptor USB nLITE

Edimax Technology a anunțat punerea în vânzare a celui mai mic adaptor wireless pe USB. Având doar 40x16x7mm, EW-7711UTn este chiar mai mic decât recent lansatul EW-7711UAn, deoarece nu are antenă externă. Dimensiunile reduse ale adaptorului îl fac soluția ideală pentru utilizatorii care doresc mobilitate cât mai mare fără a face compromisuri în privința performanțelor.

Prin introducerea adaptorului EW-7711UTn într-un port USB al unui laptop sau desktop, utilizatorul dobândește acces la o rețea wireless de viteză mare care îi permite să transfere fișiere și să facă streaming media de la distanțe mari în întreaga casă sau în birou. EW-7711UTn este compatibil cu standardele 802.11b/g, dar și cu tehnologia 802.11n. Când se conectează la un alt dispozitiv 802.11n, adaptorul oferă o conexiune stabilă și viteze de transfer de până la 150Mbps. Software-ul de instalare, EZmax, asigură o configurare rapidă și ușoară. Utilizatorii trebuie doar să aleagă limba dorită și să urmeze pașii afișați pe ecran. În plus, adaptorul suportă Wi-Fi Protected Setup (WPS), ceea ce ușurează configurarea securității wireless în rețea.



Prin lansarea acestui al doilea USB de mărime mică, Edimax oferă acum o gamă completă de adaptoare USB, variind în mărime, tehnologia folosită pentru antene, design și viteze de transmisie care pot satisface nevoile oricărui utilizator. EW-7711UTn este deja disponibil prin partenerii Edimax din luna aprilie 2009.

www.edimax.com

PE SCURT

GTX285 CU 2GB MEMORIE

Sparkle a anunţat o serie specială de plăci grafice GeForce GTX 285 cu 2GB memorie. În mod normal plăcile video GTX 285 dispun de numai 1GB memorie, însă compania s-a gândit să ofere un produs mai performant, diferit de recomandările NVIDIA. Singurele plăci grafice care mai beneficiază de 2GB memorie sunt modelele dual GPU Radeon 4870 X2, în timp ce Nvidia GTX 295 are 2x896 MB. Modelul anunţat de Sparkle include 240 de procesoare stream şi un nucleu grafic tactat la 648MHz. Performanţa în jocuri ar putea creşte cu 30% comparativ cu un model standard ce dispune de un GB memorie grafică.

www.sparkle.com.tw

ASROCK BATE RECORDUL LA OVERCLOCKING PENTRU INTEL CORE I7 950

Asrock a reuşit să depăşească recordul mondial la overclocking pentru procesorul Intel Core i7 950. Platforma aleasă de specialiştii companiei taiwaneze a constat într-o placă de bază Asrock cu chipset X58, memorii G.Skill DDR3-2000, placă video ASUS EN9800GT 512MB şi procesor Intel Core i7 950. Frecvenţele de lucru stabile ale procesorului înregistrate în timpul procedurilor de overclocking au fost de 4431.75 MHz.

www.asrock.com

BLUETOOTH 3.0 DIN 21 APRILIE

În luna aprilie a fost prezentată pe piaţă a treia generaţie a sistemului bluetooth. Denumit anterior bluetooth UWB, noul standard ar trebui să fie de 18 ori mai rapid decât generaţia precedentă, făcând posibilă o arie mai largă de aplicaţii. Grupul de producători ce se află în spatele acestui standard în frunte cu Ericsson a prezentat în data de 21 aprilie principalele caracteristici şi specificaţii. Noul standard funcţionează în banda clasică de 2.4GHz, dar utilizează suplimentar o frecvenţă de 8GHz.
Bluetooth 3.0 + HS (High Speed) utilizează protocolul 802.11. Includerea 802.11 Protocol Adaptation Layer (PAL) asigură o viteză de transfer de 24Mbps. Bluetooth 3.0 + HS (High Speed) va fi adoptat rapid de producătorii de dispozitive mobile datorită ratelor mari de transfer ce permit inclusiv streaming-ul video HD

www.bluetooth.org

PLDS

Inscripţionaţi discurile cu dispozitivele LabelTag ale Lite-On

Lite-On a anunţat lansarea pe piaţă a următoarei generaţii de inscriptoare DVD începând din aprilie 2009. Noul inscriptor DVD iHAS624 beneficiază în plus de viteza de scriere de până la 24X şi de tehnologia LabelTag.

LabelTag este o nouă caracteristică sub brevet PLDS care permite utilizatorilor să creeze o inscripţie circulară pe partea de date a unui disc DVD±R. În timpul scrierii datelor, utilizatorii pot adăuga text sau imagini mici care vor fi imprimate imediat în spatele datelor în aceeaşi sesiune şi cu o viteză de înregistrare normală.

LabelTag este o soluţie convenabilă şi rentabilă pentru a inscripţiona discuri DVD±R fără a le deteriora sau fără a utiliza un software suplimentar. Această caracteristică nu necesită niciun mediu suplimentar, iar discul rămâne perfect compatibil cu alte dispozitive de redare.

24X va fi cea mai mare viteză de scriere disponibilă pe piaţă pentru mediul DVD±R şi poate fi obţinută doar cu discuri de anumită calitate.

Modelul iHAS624 are o interfaţă S-ATA, care oferă o mai bună performanţă şi



compatibilitate. Dispozitivul dispune de asemenea de tehnologia de personalizare a discurilor LightScribe, care permite utilizatorilor să ardă etichete serigrafiate pe medii compatibile cu tehnologia LightScribe.

Modelul iHAS624 are integrată şi tehnologia SmartErase proprie Lite-On. SmartErase este o caracteristică Lite-On care permite ştergerea definitivă a datelor de pe DVD±R şi CD-R. În plus de modelul iHAS624, Lite-On va lansa de asemenea modelul iHAS324. Acesta din urmă este un dispozitiv de 24X care include tehnologia SmartErase, însă nu şi tehnologiile LabelTag şi LightScribe. Dispozitivul iHAS624 cu tehnologia LabelTag va fi disponibil din această lună.

www.liteonit.com

SMC NETWORKS

Internet la priză

Locaţiile care din diverse motive nu permit instalarea unei reţele cablate pentru internet sau a unui acces



point wireless pot beneficia acum de serviciile de date datorită adaptoarelor HomePlug AV Ethernet.

SMC Networks a anunţat lansarea adaptorului HomePlug AV Ethernet (SMCHPAV-ETH) cu rate de transfer al datelor de până la 200Mbps, ideal pentru aplicaţiile în timp real din reţelele rezidenţiale sau din birourile mici. Adaptorul este simplu de instalat şi transformă orice priză de curent alternativ disponibilă într-un punct de conectare la reţea. Portul Ethernet se conectează simplu la dispozitivele de reţea: PC-uri, modemuri, routere sau console de jocuri. Criptarea AES pe 128 biţi garantează securitatea maximă a datelor. Este de asemenea posibilă folosirea Quality of Service pentru gestionarea ratelor de transfer al datelor de până la 200Mbps, permiţând streamingul multimedia, IPTV, VoIP şi comunicarea în bandă largă. Deoarece adaptorul este compatibil HomePlug AV, acesta poate coexista fără interferenţe cu alte dispozitive HomePlug 1.0. Preţul adaptorului, recomandat de producător, este de 59.99 euro.

www.smc.com

Canon

Noul EOS 500D are acum 15.1 megapixeli

Canon anunţă noua cameră foto digitală EOS 500D ce oferă fotografilor un senzor cu rezoluţia de 15.1 megapixeli. Urmând lansarea primei camere foto Canon, capabilă să filmeze – EOS 5D Mark II în septembrie 2008 – Canon oferă acum consumatorilor capabilităţi HD într-un DSLR compact şi uşor. Noul EOS 500D integrează un senzor APS-C CMOS de 15.1 MP şi sensitivitate ISO ridicată de până la 3200 ce poate fi extinsă la 12800, oferind fotografilor capacitatea de a fotografia în cele mai slabe condiţii de iluminare.

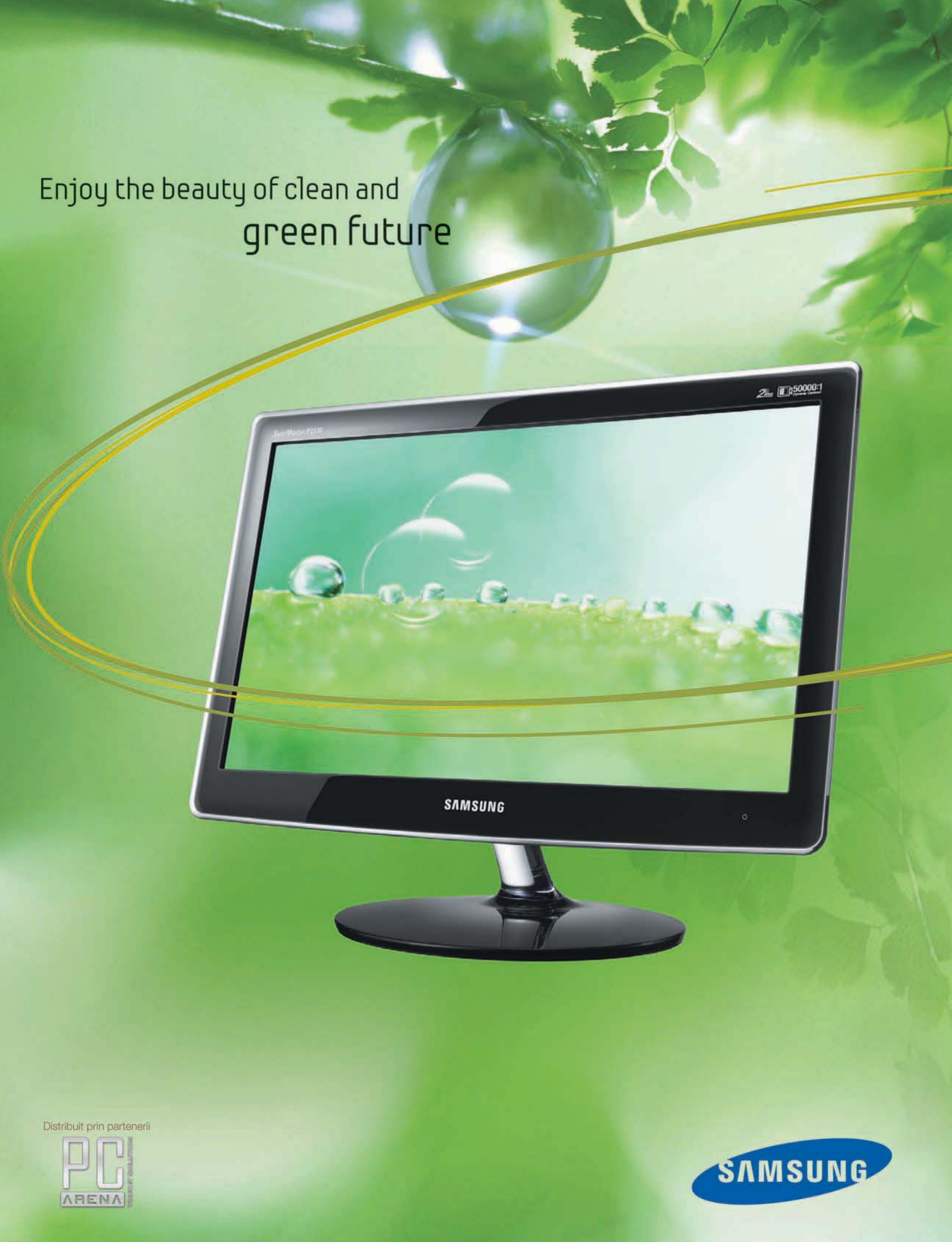
Procesorul DIGIC 4 oferă viteze continue de fotografiere de până la 3.4 fps în serii de până la 170 de JPEG-uri. Folosirea sistemului Canon wide area AF, ce integrează 9 senzori individuali, incluzând un punct central de intersecţie cu un senzor de înaltă



precizie pentru lentile f/2.8, face posibilă captura acţiunilor la o fracţiune de secundă.

Procesorul DIGIC 4 lucrează în strânsă legătură cu senzorul CMOS pentru a oferi o reducere a zgomotului şi procesare a imaginii pe 14-bit, pentru o gradare omogenă a tonurilor. În plus, DIGIC 4 permite o pornire foarte rapidă şi o vizualizare a imaginilor aproape instantanee, imediat după fotografiere. Vizualizarea sau previzualizarea imaginilor este asigurată de un ecran LCD de 3 inch.

www.canon.com


Enjoy the beauty of clean and
green future
SAMSUNG
Distribuit prin partenerii
PC ARENA
SAMSUNG



NVIDIA QUADRO CX

EDITARE VIDEO ASISTATĂ DE GPU

În mod tradiţional, editarea video la nivel profesional sau de amator este recunoscută drept o activitate mare consumatoare de resurse de procesare, care necesită mult timp şi răbdare pentru a obţine rezultate satisfăcătoare. Odată cu popularizarea formatelor video HD şi FullHD, chiar şi cele mai performante procesoare pentru PC s-au dovedit incapabile să ţină pasul cu cerinţele utilizatorilor, timpul necesar conversiei video devenind o piedică serioasă în mediile profesionale, unde eficienţa este o cerinţă esenţială. Mulţumită puterii de calcul net superioară oricărui procesor modern, editarea video asistată de GPU este acum o necesitate pentru a menţine productivitatea.

Paralelismul masiv specific acceleratoarelor grafice moderne le oferă acestora o putere de calcul imposibil de atins de procesoarele actuale pentru PC, limitate la numai două sau patru nuclee de calcul. În timp ce pentru procesoarele obişnuite performanţele cât mai ridicate ale nucleelor individuale sunt esenţiale pentru rularea aplicaţiilor software obişnuite, limitate la unul sau cel mult câteva fire de execuţie, acceleratoarele grafice ating performanţele caracteristice prin utilizarea unui număr cât mai mare de unităţi de calcul individuale, mai simple şi mai puţin performante, dar care împreună pot funcţiona mai eficient decât un procesor convenţional. Paralelismul specific acceleratoarelor grafice le limitează însă utilitatea pentru aplicaţii capabile să funcţioneze eficient folosind un număr mare de fire de execuţie. Prin volumul mare de date gestionat, encodarea video este una dintre activităţile care au cel mai mult de câştigat de pe urma acceleratoarelor grafice, procesarea putând fi desfăşurată mai rapid şi folosind mai puţină energie. Exploatarea capabilităţilor de procesare oferite de acceleratoarele grafice necesită însă o platformă software dedicată şi un limbaj de programare optimizat pentru acestea. NVIDIA CUDA pune la dispoziţie un limbaj de programare C standardizat, împreună cu un set de instrucţiuni specifice acestei platforme, menit să simplifice crearea de aplicaţii software pentru GPU, fără a cere cunoştinţe tehnice avansate din partea dezvoltatorilor referitoare la arhitectura procesoarelor grafice şi modul de funcţionare specific.

NVIDIA QUADRO CX este adresat utilizatorilor aplicaţiei Adobe Creative Suite 4, pentru accelerarea operaţiilor complexe prin delegarea sarcinilor către GPU. Printre facilităţile oferite se numără encodarea video accelerată hardware a conţinutului video în format H.264, prin



intermediul plug-in-ului RapiHD Accelerator, oferit de Elemental Technologies. Procesarea asistată de GPU permite manipularea mai fluidă şi mai eficientă a imaginilor şi interfeţei puse la dispoziţie de aplicaţia Adobe CS4, dar şi o aplicare mai rapidă a filtrelor de imagine, permiţând previzualizarea în timp real a efectelor aplicate. În sprijinul graficienilor, Quadro CX suportă procesarea culorilor pe 30 de biţi, pentru o redare mai precisă a tonalităţilor de culoare, facilitate disponibilă la utilizarea conexiunii DisplayPort sau SDI, prezentă însă opţional. NVIDIA Quadro CX pune la dispoziţie o cantitate de 1.5GB memorie video GDDR3, tactată la 1.6GHz şi accesată folosind un bus de 384 biţi. Nucleul grafic tactat la 602MHz pune la dispoziţie 192 unităţi de shader, tactate la o frecvenţă de 1.2GHz. Partea de conectivitate este asigurată prin intermediul a doi conectori DisplayPort şi a câte unui conector DVI-D, respectiv stereo 3-pin mini din.

PLATFORMA DE TESTARE

Fiind vorba de un accelerator grafic destinat mediului profesional, configuraţia sistemului de test are la bază noua platformă LGA1366 de la Intel şi un procesor Core i7 965, supratactat la 3.7GHz. Acesta este adăpostit de o placă de bază Intel BLKDX58SO şi răcit de un cooler Thermalright Ultra 120 Extreme. Memoria RAM a fost compusă dintr-un kit triple channel produs de Kingston, şi anume modelul KHX16000D3K3/3GX, cu o capacitate de 3GB şi frecvenţă 1600MHz. Sistemul de operare ales este Windows Vista Ultimate în versiune pe 32 de biţi, găzduit de un harddisk Western Digital WD3200AAKS. Acceleratorul grafic profesional NVIDIA QUADRO CX este produs de PNY. Configuraţia a fost realizată de pc-coolers.ro

METODA DE TESTARE

Testarea performanţei la encodare video oferită de acceleratorul NVIDIA QUADRO CX a fost desfăşurată folosind utilitarul Adobe Media Encoder, din cadrul aplicaţiei Adobe Creative Suite 4 şi plug-in-ul RapiHD Accelerator, de la Elemental Technologies. Pentru o comparaţie a performanţelor faţă de encodarea asistată de CPU, testele au fost apoi reluate în cadrul aceleiaşi aplicaţii, de data aceasta folosind un codec software. Testele rulate sub aplicaţia SiSoft Sandra 2009 au fost alese pentru măsurarea performanţei generale în aplicaţii 3D şi aplicaţii de tip GPGPU, dar şi pentru măsurarea lăţimii de bandă oferite de memoria video. Suita de teste oferită de aplicaţia SPECViewperf 10 este menită să ofere o evaluare a performanţelor în aplicaţii profesionale pentru randare video şi proiectare, printre care se regăsesc 3D Studio Max 4, Catia 2, Maya 2, Pro/ENGINEER 4, SolidWorks şi VisMockup. Benchmark-ul sintetic 3DMark Vantage a fost inclus pentru măsurarea performanţelor la rularea aplicaţiilor 3D moderne. Pentru a evidenţia avantajele oferite de un accelerator grafic profesional, în faţa unuia destinat pasionaţilor de jocuri 3D, testele au fost repetate folosind un model ASUS ENGTX260 MATRIX, cu frecvenţe de funcţionare de 576MHz pentru nucleul grafic şi 1.24GHz pentru unităţile de shader, respectiv 2GHz pentru cei 896MB memorie video GDDR3, accesată folosind un bus de 448 biţi.

Rezultate teste	PNY Quadro CX	Asus ENGTX260
Adobe Media Encoder 1080p - 1080p (GPU/CPU, sec)	201/221	N/A
Adobe Media Encoder 1080p - 720p (GPU/CPU, sec)	94/131	N/A
Adobe Media Encoder 1080p - 576p (GPU/CPU, sec)	68/79	N/A
3DMark Vantage (Performance)	8978	10778
3DMark Vantage (GPU score)	7471	9173
SiSoft Sandra 2009 Video GFX Rendering (Float Sh.)	266.51	336.29
SiSoft Sandra 2009 Video GFX Rendering (Double Sh.)	28.54	34.82
SiSoft Sandra 2009 GPGPU Processing (Float Sh.)	269.84	306.65
SiSoft Sandra 2009 GPGPU Processing (Double Sh.)	37.94	40.09
SiSoft Sandra 2009 GPGPU Bandwidth (Internal)	59.71	88.36
SiSoft Sandra 2009 GPGPU Bandwidth (Data)	4.74	5.31
SPECViewperf multi-thread 3D Studio Max 4	154.15	10.96
SPECViewperf multi-thread Catia 2	95.53	11.99
SPECViewperf multi-thread Maya 2	146.79	20.37
SPECViewperf multi-thread Pro/ENGINEER 4	77.91	11.42
SPECViewperf multi-thread SolidWorks	186.03	14.13
SPECViewperf multi-thread VisMockup	33.76	3.36
SPECViewperf single-thread 3D Studio Max 4	45.75	11.48
SPECViewperf single-thread Catia 2	47.9	12.37
SPECViewperf single-thread Maya 2	59.99	37.13
SPECViewperf single-thread Pro/ENGINEER 4	48.95	15.73
SPECViewperf single-thread SolidWorks	60	12.92
SPECViewperf single-thread VisMockup	30.9	4.64

REZULTATE TESTE

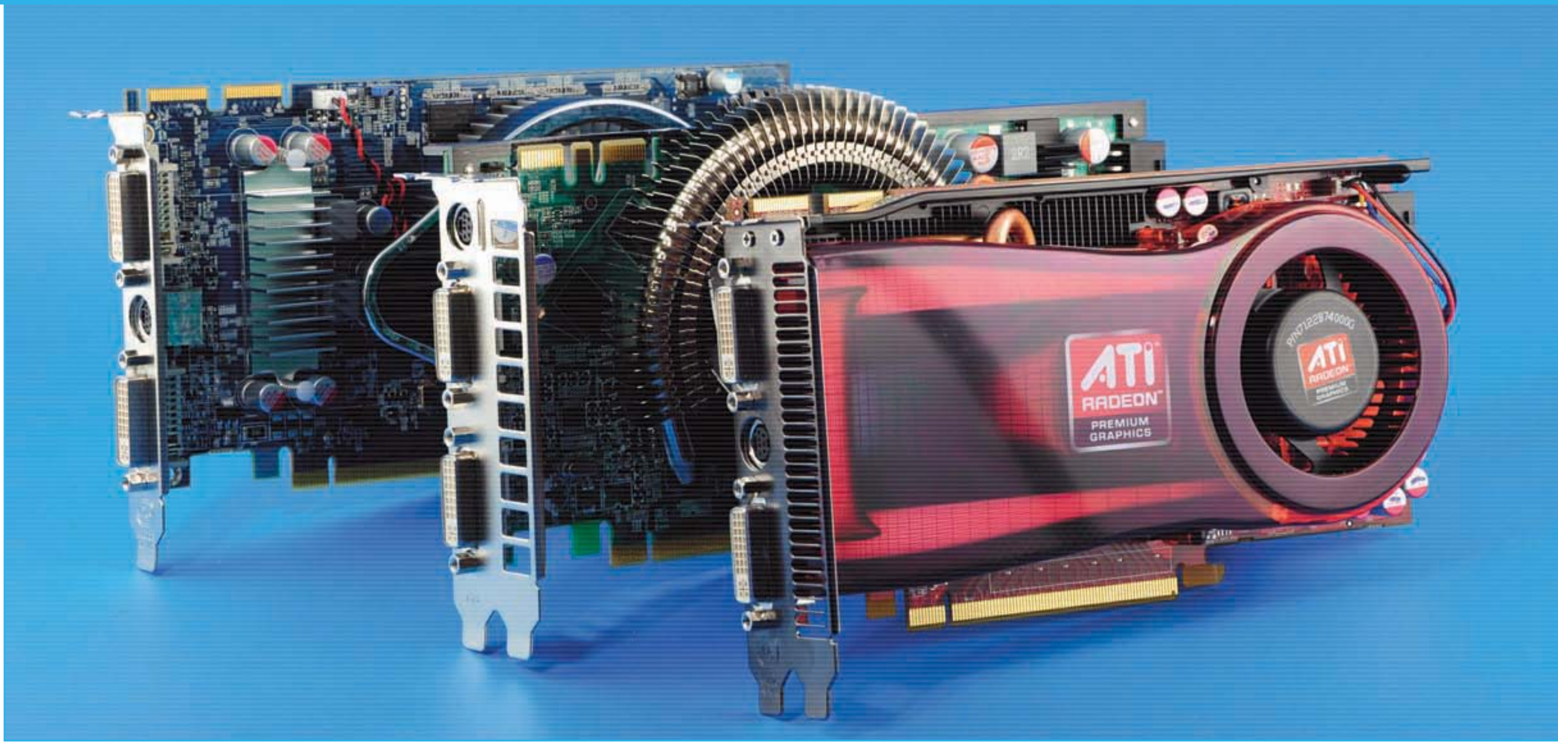
Specificaţiile tehnice referitoare la puterea de calcul teoretică oferită de acceleratorul NVIDIA QUADRO CX promit rezultate mult superioare oricărui procesor pentru PC. Cu toate acestea, introducerea procesoarelor Intel Core i7 şi potenţialul lor de overclocking schimbă oarecum situaţia în realitate. Recodarea secvenţei de test, cu rezoluţie 1080p şi o durată de 146 secunde, a durat 201 secunde folosind capabilităţile acceleratorului grafic şi 221 secunde folosind codecul software oferit de aplicaţia Adobe Media Encoder şi procesorul Core i7 965, supratactat la 3.7GHz. Rezultate ceva mai bune au fost obţinute la conversia secvenţei de test către rezoluţia 720p, timpul necesar conversiei scăzând la 94 secunde pentru acceleratorul grafic, faţă de 131 secunde pentru encodarea software. Se observă astfel că procesorul Core i7, cu cele opt fire de execuţie ale sale, reuşeşte să se apropie ca performanţă de soluţia profesională oferită de NVIDIA. Acest lucru nu este însă posibil decât în cazul aplicării procedeului de overclocking. Din păcate, testele de codare video nu au putut fi repetate folosind acceleratorul GeForce GTX 260, din pricina unor limitări impuse de plug-in-ul RapiHD, ce au prevenit utilizarea capabilităţilor CUDA ale acestui model. Deşi testele rulate sub aplicaţia SiSoft Sandra 2009 au măsurat pentru NVIDIA QUADRO CX o lăţime de bandă mai redusă pentru memoria video şi performanţe mai modeste în aplicaţii GPGPU decât pentru GeForce GTX 260, testele rulate sub aplicaţia SPECViewperf 10 indică performanţe net superioare pentru acceleratorul grafic profesional. Lipsa suportului pentru accelerarea hardware a liniilor şi punctelor în acceleratorul GeForce GTX 260, dar şi alte tehnologii esenţiale pentru aplicaţiile profesionale impun folosirea unui model adecvat acestui scop.



CONCLUZIE

Deşi performanţele atinse la recodarea conţinutului video nu sunt cu mult mai bune faţă de un encoder software obişnuit combinat cu un procesor supratactat de ultimă generaţie, acceleratorul NVIDIA QUADRO CX rămâne o soluţie recomandată profesioniştilor. Ea are menirea de a elibera procesorul din sistem de sarcinile cu adevărat intensive, permiţând continuarea lucrului fără a resimţi o degradare semnificativă a performanţelor. Mai mult decât atât, NVIDIA QUADRO CX oferă un număr mare de facilităţi menite să îmbunătăţească productivitatea şi capabilităţile aplicaţiei Adobe Creative Suite 4, permiţând aplicarea rapidă a unor efecte complexe, fără a întâmpina timpi mari de aşteptare. Utilizatorii care nu dispun de un buget foarte generos pot utiliza cu destul succes o combinaţie între un encoder software şi un procesor din gama Intel Core i7, însă performanţele vor depinde exclusiv de frecvenţa de funcţionare a acestuia.

Aurelian Mihai
aurelian.mihai@xtrempc.ro



RADEON HD 4770

MAINSTREAM PE 128BIT

Se ştie că AMD deţine deocamdată cel mai mic proces de fabricaţie pentru nuclee grafice. Este vorba, desigur, de 40nm. Acesta a fost introdus în urmă cu puţin timp pe piaţa sistemelor portabile, iar acum îşi face loc şi în cazul sistemelor desktop. După ce a adus modificări menite să îmbunătăţească performanţele în cadrul segmentului Performance, AMD face acum acelaşi lucru şi pentru segmentul Mainstream. Astfel, Radeon HD 4830 a suferit o reducere a procesului de fabricaţie de la 55nm la 40nm şi s-a ales cu memorii GDDR5 în locul celor GDDR3. Pentru ca lucrurile să fie cât se poate de clare, producătorul a schimbat şi denumirea plăcii.

RV740, cum a fost botezat noul nucleu este în principiu vechiul RV770 cu 640 de procesoare unificate de shader. Numărul acestora a rămas neschimbat, modificarea majoră constând în reducerea procesului de fabricaţie. Această schimbare are rolul principal de a reduce costurile de producţie, dar contribuie şi la reducerea consumului de energie şi căldurii produse. Dacă acest aspect pare oarecum nesemnificativ pentru mulţi dintre utilizatori, trebuie menţionată înlocuirea tipului de memorie video folosită. Vechile Chip-uri GDDR3 tactate la 1800MHz au fost abandonate pentru noile GDDR5 oferite la o frecvenţă de 3200MHz. Acestea oferă teoretic o lăţime de bandă considerabil mai bună şi, implicit, performanţe superioare. Reducerea interfeţei cu memoria la jumătate are însă ca efect limitarea performanţelor la rezoluţii mari. Pentru viitor, ne putem aştepta ca AMD să ofere o variantă şi cu GDDR3, pentru utilizatorii care necesită un nivel mai redus de performanţă. Un alt aspect, cu siguranţă mai important decât schimbarea memoriei video, reprezintă modificarea frecvenţei la care este tactat nucleul grafic. Astfel, dacă Radeon HD 4830 folosea un GPU RV770 ce funcţiona la o frecvenţă de numai 575MHz, noul Radeon HD 4770 va folosi nucleul RV740, oferit de AMD la frecvenţa de 750MHz. Astfel, se observă aplicarea aceleiaşi politici ca în cazul segmentului Performance, unde AMD a introdus Radeon HD 4890 cu investiţii minime. Cu toate acestea, în cazul lui 4770 investiţiile în cercetare au fost în mod sigur mai mari datorită reducerii procesului de fabricaţie. Ele sunt însă compensate prin costurile de producţie mici. Deşi pare impunătoare, soluţia de răcire aleasă de AMD pentru Radeon HD 4770 cu GDDR5 este cât se poate de simplă. Nucleul grafic este răcit de un radiator confecţionat din aluminiu, care beneficiază de două heat pipe-uri din cupru cu diametrul de 6mm. Fluxul de aer este asigurat de un ventilator turbionar cu diametrul de 60mm. Chip-urile de memorie sunt acoperite cu un radiator independent ce prezintă o extensie menită să mărească suprafaţa de disipare. VRM-ul nu beneficiază de niciun fel de radiator, însă la consumul de numai 80W specificat de producător acesta nu necesită răcire.

PROCEDURA DE TESTARE

Ca de obicei, primul pas ce trebuie facut pentru testarea unui produs este alegerea platformei. Cum placa video ce trebuia testată este mainstream, am hotărât să aleg o platformă care să se încadreze în acelaşi segment. De aceea, am optat pentru un procesor AMD Phenom II X3 720 Black Edition. Acesta poate fi achiziţionat contra unei sume mai mici de 600 Lei. Pentru a menţine costurile în limite cât mai mici, am căutat o placă de bază cât mai accesibilă, dar bine construită. În cele din urmă, Sapphire PC-AM2RX780 s-a dovedit alegerea potrivită. Deşi disponibilitatea este redusă, ea poate fi procurată

contra unei sume de aproximativ 300 Lei. Echipată cu northbridge-ul AMD 770 şi cu southbridge-ul SB600, dar şi cu un VRM răcit format din cinci stagii, modelul nu se adresează celor pretenţioşi, ci acelora care caută un produs practic.

Cum aveam de gând să supratactez procesorul, am ales ca soluţie de răcire cooler-ul Cooler Master GeminII echipat cu două ventilatoare de 120mm şi 1800RPM. Cu destul de multă uşurinţă, am obţinut frecvenţa de 3.52GHz, generată de un bus de 220MHz şi un multiplicator 16x. Pentru aceasta, a fost necesară o tensiune de alimentare de 1.5V. Ţinând cont de temperatura mai mică de 50°C atinsă de procesor în sarcină, se poate trage concluzia că nu este nevoie de ventilatoare atât de gălăgioase. Cele două module de memorie DDR2 cu o capacitate totală de 4GB amplasate într-o configuraţie dual channel au fost tactate la 880MHz, frecvenţă ce poate fi atinsă cu uşurinţă de multe modele prezente pe piaţă. Deoarece rezultatele fără un termen de comparaţie ar fi inutile, am mai testat alte două plăci. Este vorba despre modelul concurenţei - GeForce 9800GT - şi despre vechea soluţie mainstream oferită de AMD - Radeon HD 4830. Din păcate, nu am putut obţine în timp util versiunile de referinţă ale acestora. De aceea, în cazul lui GeForce 9800GT am utilizat un model Twintech supratactat din fabrică. Folosind Riva Tuner am modificat însă frecvenţele la cele recomandate de NVIDIA. Modelul Radeon HD 4830 este produs de Sapphire şi are design propriu. Rezoluţiile la care au fost rulate jocurile se adresează posesorilor de monitoare wide, cu diagonale de 20", 22" sau 24". În cazul Crysis Warhead nu am ales nivelul maxim de detalii, ca în cazul celorlalte jocuri deoarece am dorit obţinerea unui framerate utilizabil.

OVERCLOCKING

Din păcate, singurul utilitar capabil să mărească frecvenţele lui Radeon HD 4770 este Catalyst Control Center. Acesta permite frecvenţe de cel mult 830MHz pentru nucleu şi 3400MHz pentru memorii. În aceste condiţii, este greu de apreciat adevăratul potenţial de overclocking al plăcii în acest moment. Frecvenţe mai mari pentru memoria video ar trebui în teorie să aibă ca efect o creştere agresivă a lăţimii de bandă cu memoria, limitată în momentul de faţă de interfaţa îngustă. Temperatura de numai 67°C şi nivelul de zgomot redus sugerează că este loc de mai mult. De asemenea, nu este obligatoriu ca frecvenţele de 750/1800/2160 MHz obţinute de modelul NVIDIA să fie permise şi de modelele de referinţă sau temperaturile să fie aceleaşi. Aceeaşi situaţie se întâlneşte şi în cazul lui Radeon HD 4830.

CONCLUZIE

Radeon HD 4770 demonstrează un echilibru excelent între performanţă, nivel de zgomot şi preţ de achiziţie. Conform informaţiilor primite de la AMD, preţul recomandat este de 99USD. Desigur, valorile specificate de producători se reflectă de puţine ori în piaţă. Cu toate acestea, HIS, partener cu tradiţie AMD a specificat un preţ pentru România de numai 399 Lei. Mai mult compania a confirmat disponibilitatea modelului încă de la lansare. Rezultatele obţinute sunt foarte bune şi cu siguranţă vor fi pe placul utilizatorilor cu bugete mici. Astfel, Radeon HD 4770 vine ca o completare a procesoarelor Phenom II X3 şi a chipset-urilor AMD cu costuri mici, producătorul oferind astfel o întreagă platformă accesibilă capabilă să ruleze cele mai pretenţioase jocuri. În plus, versiunea finală a driverelor ar putea aduce un spor de performanţă în unele aplicaţii. Cu toate acestea, upgrade-ul de la Radeon HD 4830 sau GeForce 9800GT nu este sub nicio formă justificat, ambele plăci reuşind să ofere performanţe destul de bune în aplicaţiile actuale. Pe de altă parte, cei care deţin un Radeon HD 4670, Radeon HD 3850, GeForce 9600GT sau GeForce 8600GT ar putea fi foarte tentaţi de noua soluţie. Mai mult, costul de achiziţie al unei configuraţii similare cu cea realizată în redacţie amplasată într-o carcasă nu ar trebui să depăşească 2500 Lei. Ţinând cont de situaţia financiară globală, acest aspect ar trebui să atragă atenţia multor pasionaţi de jocuri cu bugete reduse.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

	Radeon HD 4770	GeForce 9800 GT	Radeon HD 4830
Frecvenţe GPU/shaders/RAM	750/750/3200 MHz	600/1500/1800	575/575/1800
Procesoare unificate de shader	640	112	640
Proces de fabricaţie	40nm	65nm	55nm
Suprafaţă chipset	137mm²	330mm²	256mm²
Număr tranzistori	826M	754M	956M
Tip/cantitate memorie video	512MB GDDR5	512MB GDDR3	512MB GDDR3
Interfaţă cu memoria	128bit	256bit	256bit
Rezultate frecvenţe implicite			
Temperatură idle	45°C	47°C	35°C
Temperatură load	66°C	74°C	61°C
Turaţie ventilator idle	1100RPM	N/A	N/A
Turaţie ventilator load	1300RPM	N/A	N/A
Consum sistem idle	112W	130W	105W
Consum sistem load	174W	211W	204W
3DMark Vantage Entry	18750	16803	17229
3DMark Vantage Performance	7151	5730	6343
3DMark Vantage High	4557	3620	3964
Crysis Warhead Mainstream 1680x1050	40.74	35.63	40.25
Crysis Warhead Mainstream 1920x1080	36	31.15	35.47
Crysis Warhead Mainstream 1680x1050 4x/8x	25.84	31.76	27.29
Crysis Warhead Mainstream 1920x1080 4x/8x	23.13	27.94	24.41
Far Cry 2 Ultra High 1680x1050	50.21	41.68	41.13
Far Cry 2 Ultra High 1920x1080	45.61	37.91	38.14
Far Cry 2 Ultra High 1680x1050 4x/8x	35.18	29.44	29.28
Far Cry 2 Ultra High 1920x1080 4x/8x	27.06	27.56	24.54
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1680x1050	50	44	45
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1920x1080	46	41	41
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1680x1050 4x/8x	27	26	23
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1920x1080 4x/8x	24	19	20
E. T. Quake Wars High 1680x1050	163	115	136
E. T. Quake Wars High 1920x1080	148	104	123
E. T. Quake Wars High 1680x1050 4x/8x	98	69	88
E. T. Quake Wars High 1920x1080 4x/8x	88	60	80
Rezultate overclocking			
Frecvenţe GPU/shaders/RAM	830/830/3400	750/1800/2160	720/720/1900
Temperatură idle	45°C	48°C	38°C
Temperatură load	67°C	84°C	63°C
Turaţie ventilator idle	1100RPM	N/A	N/A
Turaţie ventilator load	1400RPM	N/A	N/A
Consum sistem idle	114W	119W	123W
Consum sistem load	178W	239W	212W
3DMark Vantage Entry	19588	18407	18481
3DMark Vantage Performance	7694	6743	7254
3DMark Vantage High	4967	4366	4639
Crysis Warhead Mainstream 1680x1050	43.95	42.54	45.67
Crysis Warhead Mainstream 1920x1080	38.79	37.62	40.97
Crysis Warhead Mainstream 1680x1050 4x/8x	27.83	38.24	30.84
Crysis Warhead Mainstream 1920x1080 4x/8x	24.94	33.8	27.51
Far Cry 2 Ultra High 1680x1050	53.79	48.81	48.2
Far Cry 2 Ultra High 1920x1080	49.73	44.48	43.48
Far Cry 2 Ultra High 1680x1050 4x/8x	37.66	34.25	33.29
Far Cry 2 Ultra High 1920x1080 4x/8x	29.22	30.64	28.4
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1680x1050	54	53	52
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1920x1080	49	49	49
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1680x1050 4x/8x	30	31	27
Tom Clancy's H.A.W.X. High 1920x1080 4x/8x	27	21	24
E. T. Quake Wars High 1680x1050	173	131	154
E. T. Quake Wars High 1920x1080	158	120	142
E. T. Quake Wars High 1680x1050 4x/8x	112	84	98
E. T. Quake Wars High 1920x1080 4x/8x	99	73	94



TRIPLE CHANNEL

MEMORIE PENTRU CORE I7

Intel a obişnuit utilizatorii ca la sfârşitul fiecărui an să lanseze noi procesoare. Ultimele modele, cu nume de cod Nehalem, i-au impresionat chiar şi pe cei mai optimişti dintre iubitorii brand-ului. Cu toate acestea, costurile de achiziţie specifice platformei LGA 1366 sunt prea mari pentru cea mai mare parte a utilizatorilor. Deşi un procesor Core i7 920 costă mai puţin de 1200 Lei, preţurile plăcilor de bază şi ale memoriei RAM îi descurajează pe mulţi dintre utilizatorii care şi-ar dori o astfel de platformă. Cu toate acestea, nivelul remarcabil de performanţă nu poate fi trecut cu vederea, Intel fiind cu mult în faţa concurenţei la ora actuală.

Una dintre cele mai controversate componente utilizate de noua platformă Intel este memoria RAM folosită. Pentru prima oară, utilizatorul poate folosi configuraţii triple channel, ceea ce asigură o lăţime de bandă între procesor şi memorie mult mai mare decât în trecut. Alături de cele opt fire de execuţie de care beneficiază procesorul quad core datorită tehnologiei Hyper Threading, aceasta contribuie la performanţele generale foarte bune ale configuraţiei.

Integrarea controller-ului de memorie în procesor are însă drept rezultat creşterea pretenţiilor în ceea ce priveşte memoriile utilizate. Conform Intel, este recomandată respectarea standardului JEDEC în ceea ce priveşte tensiunea de alimentare. Astfel, producători care ofereau module capabile să ruleze la frecvenţa de 2GHz folosind tensiuni de alimentare în jurul a 2V s-au văzut nevoiţi să ofere chip-uri capabile să funcţioneze la voltaje mai mici. Deşi la ora actuală există kit-uri triple channel pentru care sunt specificate tensiuni de alimentare de 1.5V, modelele performante folosesc 1.65V şi ating chiar 2000MHz - frecvenţa recomandată. Astfel, utilizatorul nu poate să nu se întrebe de ce în epoca anterioară Core i7 nu au fost disponibile chip-uri capabile să ruleze la frecvenţe mari şi tensiuni de alimentare mici. Lansarea generaţiei a şaptea de procesoare Intel devine astfel un punct de referinţă în istoria PC-ului, influenţând evoluţia pieţei de memorii RAM.

PROCEDURA DE TESTARE

Pentru a stabili un clasament al kit-urilor de memorie RAM triple channel, am invitat la un test comparativ toate modelele disponibile pe piaţă. Astfel, am primit module cu frecvenţe de funcţionare de la 1066MHz până la 2000MHz. Alegerea plăcii de bază a reprezentat un pas foarte important în realizarea testului. Trebuie menţionat că nu toate modelele sunt capabile să funcţioneze cu memorii tactate la 2000MHz. Astfel, GIGABYTE GE-EX58-UD4, modelul pentru care am optat iniţial, nu a funcţionat stabil pentru frecvenţe ale memoriei mai mari de 1920MHz, în ciuda tuturor setărilor încercate. Foarte probabil, acest aspect se datorează instabilităţii plăcii la tensiuni de alimentare de peste 1.5V pentru controller-ul de memorie. Pentru cei mai mulţi dintre utilizatori, această frecvenţă este mai mult decât suficientă, mai ales că majoritatea vor opta probabil pentru module tactate la 1600MHz. Cum singura alternativă disponibilă în redacţie era Intel DX58SO, am decis să o supun unor teste pentru determinarea potenţialului. Nu mică mi-a fost mirarea când placa a iniţializat şi chiar a încărcat sistemul de operare cu primele setări făcute pentru memoria tactată la 2000MHz. Pentru cei

care nu știu, plăcile de bază Intel din trecut erau cele mai slabe în materie de overclocking. Se pare însă că producătorul s-a adaptat la cerințele pieței și a lansat un produs specific acestora.

Desigur, modelul Intel are destule neajunsuri, precum absența unui port PATA sau a conectorilor PS/2. Acestea sunt însă irelevante pentru tema propusă. Restul platformei de testare constă într-un procesor Intel Core i7 965 Extreme Edition, o placă video Leadtek WinFast GTX260 Extreme+, un harddisk Seagate 7200.10 de 250GB și o sursă de alimentare Cooler Master Silent PRO de 700W. Pentru răcirea procesorului, am utilizat un cooler Scythe Mugen 2 prevăzut cu un ventilator cu diametrul de 120mm și turație de 2400RPM. Conform Everest, temperatura în sarcină la frecvența de 3.6GHz nu a depășit 62°C, însă pentru fiecare nucleu în parte au fost atinse temperaturi de aproximativ 90°C. Trebuie menționat că la setările folosite TDP-ul maxim al procesorului este de aproximativ 200W.

Pentru a putea stabili o procedură de testare, primul lucru pe care a trebuit să îl stabilim a fost bus-ul maxim disponibil. Cum aveam de gând să stabilim un multiplicator de 12x pentru memorii, am tras concluzia că un bus de 180MHz este mai mult decât suficient, acesta generând o frecvență a memoriei de 2160MHz. El a fost atins în condiții de stabilitate fără prea mari bătăi de cap. Pentru ca testul să fie cât mai relevant și pentru cei ce dețin un procesor Core i7 920 (practic, cel mai accesibil Core i7 la ora actuală), am decis să utilizăm un multiplicator pentru procesor de 20x. Aplicat bus-ului de 180MHz obținut, acesta are ca rezultat o frecvență de 3.6GHz, ușor de obținut de către cei mai mulți pasionați de overclocking. Pentru menținerea stabilității la această frecvență, am folosit o tensiune de alimentare de 1.4V. Surprinzător este faptul că nu am observat niciun fel de Vdroop la solicitarea intensivă a sistemului. Din păcate, placa de bază nu permite configurarea unui bus mai mic de 133Mz. De aceea, în cazul memoriilor tactate la frecvențe mai mici de 1600Mz am fost nevoiți să reducem multiplicatorul. În cazurile în care memoriile nu au putut atinge frecvența de 1600MHz la una dintre etapele de overclocking, am redus și multiplicatorul procesorului pentru a nu le favoriza nemeritat.

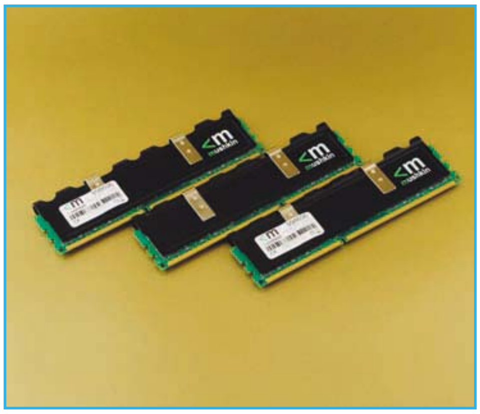
Pentru a ilustra cât mai bine calitatea modulelor de RAM testate, am rulat testele atât la setările implicite, cât și folosind latențele CAS 7 și 8. În ultimă fază, am căutat frecvențele maxime, folosind latența CAS 9. Cel mai relevant benchmark folosit este probabil Everest, iar pentru acest articol am utilizat versiunea 5.00. Performanțele generale ale sistemului au fost măsurate cu ajutorul PCMark Vantage, iar pentru observarea performanțelor 3D am folosit profilul Low din 3DMark Vantage și Unreal Tournament III la rezoluția 640x480. Rezultatele benchmark-urilor sunt însă destul de diferite de la o rulare la alta. Pentru ca ele să fie totuși cât mai relevante, exceptând PCMark Vantage și 3DMark Vantage, celelalte au fost rulate de câte cinci ori și s-a aplicat notarea specifică gimnasticii. Cele două extreme - minimul și maximul - au fost excluse, iar între cele trei valori rămase s-a realizat media aritmetică.

CONCLUZIE

Producătorii de memorii RAM s-au adaptat repede noilor condiții cerute de Intel. Așa cum se poate observa, sunt disponibile acum pe piață suficiente kit-uri de memorie DDR3 care pot funcționa la frecvențe ridicate și tensiuni de alimentare reduse. Astfel, ele contribuie semnificativ la performanțele generale ale platformei LGA 1366. Din nefericire, costurile de achiziție sunt destul de mari pentru cea mai mare parte a utilizatorilor. Nu trebuie însă omis faptul că noua platformă Intel este pentru moment destinată entuziaștilor. Ca orice produs dedicat acestui segment de piață, este perfect normal ca un kit triple channel performant să fie costisitor.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

MUSHKIN
998696



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 2000MHz · Latențe: 9-10-9-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.65V

8.53

Cunoscut ca furnizor de memorie RAM pentru entuziaști, lui Mushkin nu îi putea lipsi din oferă un kit triple channel tactat la 2GHz.

Fiecare modul are o capacitate de 2GB și folosește PCB-uri de dimensiuni normale, chip-urile fiind Elpida DJ-F. Tensiunea de alimentare cerută de acest model pentru a funcționa la 2000MHz este de 1.65V, aspect care nu ar trebui să pună probleme niciunei plăci de bază. Kit-ul este oferit într-un pachet specific pentru Mushkin. Astfel, deja cunoscuta cutie din lemn a fost înlocuită cu una metalică ce imită prin design o valiză.

Aplicând un bus de 166MHz, memoriile au rulat fără probleme la frecvența de 1992MHz, oferind astfel performanțe foarte bune. Frecvența obținută la CAS 7 este destul de mică, însă trebuie apreciat faptul că aceasta nu a necesitat mărirea tensiunii de alimentare. Memoriile reușesc să se apropie de valoarea de 2000MHz la CAS 8, mărirea tensiunii nefiind necesară. Folosind placa de bază oferită de Intel, nu am reușit depășirea frecvenței de 2052MHz în condiții de stabilitate, indiferent de latențe sau tensiunea de alimentare.

CONCLUZIE

Mushkin 998696 este una dintre cele mai potrivite alegeri pentru utilizatorii de PC cu bugete mari, care doresc un nivel de performanță foarte bun. Prețul de achiziție este însă pe măsura calității.



999 Lei | N/A | Soliton Computers

KINGSTON
KHX16000D3ULT1K3/3GX



Capacitate: 3x1GB · Frecvență: 2000MHz · Latențe: 8-8-8-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.65V

8.74

Kingston KHX16000D3ULT1K3/3GX reprezintă versiunea îmbunătățită a modelului KHX16000D3K3/3GX.

Se observă în primul rând utilizarea unor radiatoare mai înalte, ideale pentru cei care posedă carcase cu un flux de aer mai slab. De asemenea, latențele au fost reduse de la 9-9-9-27 la 8-8-8-24 fără a modifica tensiunea de alimentare. Din păcate, proveniența chip-urilor dispuse pe o singură parte a PCB-ului nu a putut fi determinată. Înlăturarea radiatoarelor în condiții de siguranță nu a fost posibilă.

La CAS 7, frecvența de 1812MHz obținută este satisfăcătoare, reușind să depășească modelul KHX16000D3K3/3GX. Cu toate acestea, este destul de departe de Corsair Dominator GT. KHX16000D3ULT1K3/3GX se descurcă însă foarte bine la CAS 8 și CAS 9. Astfel, folosind latențele 9-9-9-24, modulele au rulat stabil la 2064MHz. S-a observat o scalare a frecvenței cu tensiunea de alimentare până la valoarea de 1.86V.

CONCLUZIE

Kingston KHX16000D3ULT1K3/3GX s-a dovedit un kit foarte bun pentru overclocking și cu siguranță va atrage atenția multor pasionați. Cu toate acestea, prețul mare de achiziție va fi o piedică pentru mulți dintre ei. În plus, probabil că mulți vor opta pentru configurații de 3x2GB.



930 Lei | lifetime | Partenerii Kingston România

CORSAIR
TR3X6G1866C7GT



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1866MHz · Latențe: 7-8-7-20-2T · Tensiune de alimentare: 1.65V

8.89

Corsair TR3X6G1866C7GT se remarcă prin latențele strânse la o frecvență destul de mare a chip-urilor folosite.

Cele trei module a câte 2GB sunt double sided și beneficiază de PCB-uri înalte. Făcând parte din familia Dominator, radiatoarele sunt de tip DHX. În plus, producătorul oferă în pachet cea de-a doua versiune a soluției de răcire active Corsair AirFlow. La tensiunea de alimentare de 1.65V și frecvența de 1866MHz, este recomandată o latență CAS 7. Din păcate, înlăturarea radiatoarelor în siguranță pentru studierea chip-urilor nu a fost posibilă.

Modulele impresionează prin frecvența atinsă la CAS 7 - 2040MHz. Aceasta este de fapt și cea care a adus modelului primul loc în clasament. Mărirea lantenței CAS la valoarea 8 nu a avut ca rezultat nicio creștere a frecvenței. De abia la CAS 9 se obține o creștere, însă destul de mică, poate chiar neglijabilă. Tensiunea de alimentare necesară pentru frecvența maximă stabilă a fost de 1.82V. Valori mai mari nu au avut niciun efect asupra frecvenței.

CONCLUZIE

Corsair TR3X6G1866C7GT este un model excelent pentru cei care vor un kit triple channel capabil să funcționeze la frecvențe foarte mari și latențe mici. Prețul de achiziție restrânge însă drastic segmentul de piață interesat de acest produs.



1324 Lei | lifetime | IT Direct


PRIETENIA AUTENTICĂ
ÎNSEAMNĂ
SPRIJIN
MIERCUREA CIUC
PREMIUM
Ciuc
Din apă pură de Harghita
MIERCUREA CIUC
PREMIUM
Ciuc
Pils Original
MIERCUREA CIUC
PREMIUM
Ciuc
Pils Original

KINGSTON
KHX16000D3K3/3GX



Capacitate: 3x1GB · Frecvență: 2000MHz · Latențe: 9-9-9-27-2T · Tensiune de alimentare: 1.65V **8.58**

Kingston oferă prin KHX16000D3K3/3GX un kit triple channel cu capacitate de 3GB și frecvență de 2000MHz.

Modulele folosesc PCB-uri de dimeniuni normale și sunt realizate folosind chip-uri Samsung HCF0. Acestea sunt dispuse pe o singură parte a PCB-ului. Radiatoare sunt și ele tot de dimensiuni normale și s-au dovedit destul de eficiente. Producătorul recomandă o tensiune de alimentare de 1.65V și latențele 9-9-9-27.

La frecvența și tensiunea de alimentare standard, modulele s-au comportat foarte bine, remarcându-se o latență de numai 44.8ns. Aceasta poate fi însă îmbunătățită prin mărirea frecvenței la 2064MHz și latențe 9-9-9-24. Din păcate, la CAS 7 nu s-a putut depăși frecvența de 145MHz în condiții de stabilitate. S-a observat o scalare a frecvenței de funcționare cu tensiunea de alimentare până la 1.86V. Mărirea tensiunii aplicate controller-ului de memorie peste 1.6V nu a permis frecvențe mai mari de 2064MHz, indiferent de latențele aplicate.

CONCLUZIE
Kingston KHX16000D3K3/3GX este un model dedicat exclusiv entuziastilor cu bugete mari. El este un produs excelent pentru overclocking, frecvența de peste 2GHz obținută fiind cel mai bun argument în acest sens.



768 Lei | lifetime | Parteneri Kingston România

GOODRAM
GP2000D364L9/6GT



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1600MHz · Latențe: 9-9-9-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.7-1.9 V **8.25**

GoodRam GP2000D364L9/6GTC reprezintă un kit triple channel de memorii DDR3 tactate la 1600MHz.

Cele trei module sunt double sided și folosesc chip-uri Samsung HCF0. Latențele specificate de producător pentru frecvența de 1600Mz sunt destul de mari - 9-9-9-24. De asemenea, este destul de ciudată menționarea unei tensiuni de alimentare cuprinse între 1.7 și 1.9V. Acest lucru nu ar trebui să pună însă probleme, indiferent de placa de bază utilizată. Atât PCB-ul, cât și radiatoarele ce acoperă modulele au înălțime normală.

La CAS 7 am obținut o frecvență maximă în condiții de stabilitate de 1740MHz, ceea ce este satisfăcător pentru cei mai mulți dintre utilizatori. Cu toate acestea, frecvența maximă de 2028MHz și latențe 9-9-9-24 ar putea atrage atenția multor pasionați. Pentru obținerea acestei valori a fost utilizată o tensiune de alimentare de 1.9V, în timp ce pentru QPI au fost setați 1.6V. De asemenea, frecvența maximă stabilă la CAS 8 a fost de 1980MHz.

CONCLUZIE
GoodRam GP2000D364L9/6GTC este un kit triple channel destinat unui număr mare de utilizatori. Cu toate acestea, el se află și printre recomandările pentru pasionații de overclocking ce optează pentru platforma LGA 1366.



N/A | N/A | Parteneri GoodRam România

A-DATA
AD31600E002GU3K



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1600MHz · Latențe: 8-8-8-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.65-1.85 V **8.26**

A-Data mărește familia Vitesta Extreme Edition prin adăugarea unui kit triple channel cu capacitate de 6GB și frecvență de 1600MHz.

Modulele au dimensiuni normale, chip-urile fiind amplasate de o parte și de cealaltă a PCB-ului. Nu am putut afla ce chip-uri sunt folosite deoarece desfacerea radiatoarelor utilizate de A-Data ar fi fost riscantă pentru integritatea acestora. Producătorul specifică o tensiune de alimentare cuprinsă între 1.65 și 1.85V.

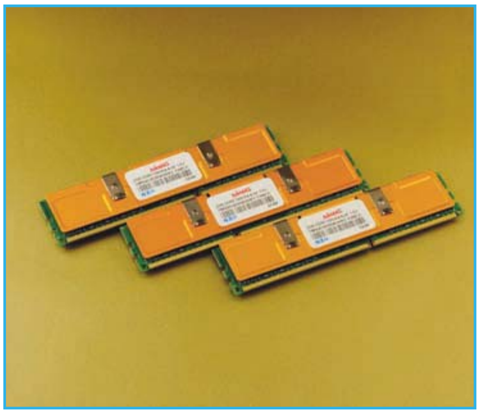
Frecvența de 1596MHz a fost obținută prin aplicarea unui bus de 133MHz. La CAS 7, am obținut o frecvență de funcționare destul de bună - 1752Mz. Aceasta a necesitat însă o tensiune de alimentare de 1.9V. Din păcate, frecvența de 1956 atinsă în condiții de stabilitate la CAS 8 s-a dovedit a fi și cea maximă suportată de aceste module de memorie. Deși tensiunea aplicată pe QPI a fost de numai 1.5V, orice creștere a acesteia nu a dat rezultate în cazul kit-ului A-Data.

CONCLUZIE
A-Data AD31600E002GU3K este un kit triple channel cu un raport performanță/preț foarte bun. De aceea, el le este recomandat utilizatorilor care doresc o platformă performantă și au ceva cunoștințe despre overclocking, însă nu doresc să investească sume foarte mari.



599 Lei | 99 ani | PCCenter.ro

TAKEMS
3MS6GB364D081-138



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1333MHz · Latențe: 8-8-8-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.5V

7.44

Folosind frecvența de 1333MHz, TakeMS oferă un kit triple channel ce respectă specificațiile JEDEC.

Producătorul recomandă latențele 8-8-8-24 la o tensiune de alimentare de 1.5V. PCB-urile, precum și radiatoarele au dimensiuni normale. Chip-urile folosite de TakeMS sunt fabricate de Elpida: DJ-E. Acestea sunt amplasate pe ambele părți ale PCB-urilor, cele trei module având o capacitate totală de 6GB.

Datorită frecvenței mici, rezultatele obținute în teste sunt modeste. Surprinzător, modulele au funcționat stabil la frecvența de 1632MHz și latențe 7-7-6-20. Aceste valori au necesitat o tensiune de alimentare de numai 1.66V. Din păcate, frecvența de 1632MHz este și frecvența maximă ce a putut fi obținută în condiții de stabilitate. Indiferent de tensiunea de alimentare aplicată sau de latențele folosite, nu am putut atinge o frecvență mai mare de 136MHz pentru bus în condiții de stabilitate.

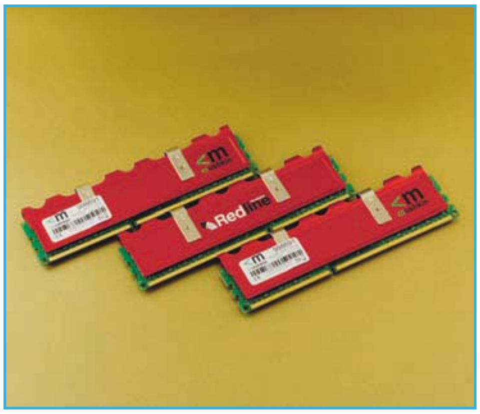
CONCLUZIE

TakeMS 3MS6GB364D081-138 se adresează posesorilor de platforme LGA 1366 mai puțin pretențioși. Cu toate acestea, kitul este potrivit și pentru cei care dețin cunoștințe despre overclocking și posedă un buget redus. De aceea, modelul se adresează unui segment de piață destul de mare.



N/A | N/A | Partenerii TakeMS România

MUSHKIN
998691



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1600MHz · Latențe: 6-7-6-18-2T · Tensiune de alimentare: 1.65V

8.11

Mushkin mărește familia de memorii Redline prin adăugarea unui membru sub forma unui kit triple channel tactat la 1600MHz.

Având o capacitate de 2GB, modulele conțin câte 16 chip-uri Elpida DJ-F dispuse de ambele părți ale PCB-urilor cu dimeniuni normale. Tensiunea de alimentare recomandată de Mushkin pentru frecvența de 1600MHz este de 1.65V. Se observă latențele foarte strânse - 6-7-6-18. Acestea permit, conform Everest, o latență mai mică de 50ns la accesare.

Din păcate, mărirea latenței CAS de la 6 la 7 nu a permis o creștere considerabilă a frecvenței. Valoarea maximă obținută în condiții de stabilitate este de numai 1644MHz. Latențele mici par a fi călcâiul lui Ahile pentru noul membru al familiei Redline. Astfel, la CAS 8 frecvența a fost destul de departe de pragul de 2GHz. Folosind latențele 9-9-8-24, memoriile au rulat stabil la frecvența de 2028MHz, folosind o tensiune de 1.74V. Tensiuni de alimentare mai mari nu au avut nicio influență asupra frecvenței.

CONCLUZIE

Mushkin 998691 este un produs pentru pasionații de overclocking care doresc să stoarcă maximum de performanță dintr-o platformă LGA 1366, beneficiind în același timp de o cantitate mare de memorie RAM.



1057 Lei | N/A | Soliton Computers

CORSAIR
TR3X3G1600C8D



Capacitate: 3x1GB · Frecvență: 1600MHz · Latențe: 8-8-8-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.65V

7.58

Deși familia Dominator se adresează de obicei numai celor cu bugete mari, Corsair încearcă să ofere prin TR3X3G1600C8D un echilibru cât mai bun între performanță și cost de achiziție.

Modulele folosesc tehnologia DHX pentru răcire. Astfel, atât PCB-urile cât și radiatoarele sunt înalte. La tensiunea de alimentare de 1.65V, producătorul recomandă frecvența de 1600MHz și latențele 8-8-8-24. Prețul destul de bun este posibil datorită capacității de numai 3GB. Cu toate acestea, Corsair oferă modelul și în variantă cu 6GB. Proveniența chip-urilor de memorie nu a putut fi determinată deoarece înlăturarea radiatoarelor ar fi periclitat integritatea modulelor.

Potențialul de overclocking este destul de limitat. La CAS 7, nu am putut atinge 1700MHz. Lucrurile nu stau mai bine nici la CAS 8, frecvența atinsă fiind de 1668MHz. Mai mult, frecvența maximă obținută a fost de numai 1680MHz, permisă de latențele 9-9-8-24. Mărirea tensiunii de alimentare nu a avut din păcate niciun efect asupra frecvenței.

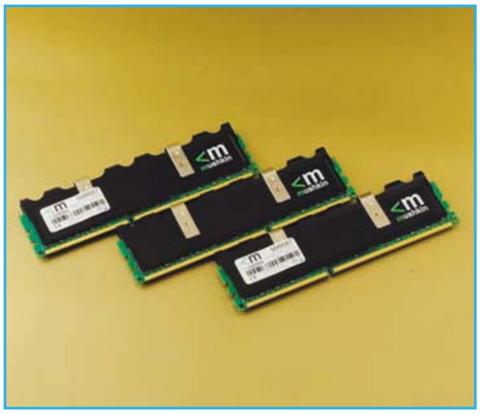
CONCLUZIE

Corsair TR3X3G1600C8D este un kit triple channel care se adresează unui număr ridicat de posesori de platforme LGA 1366, în primul rând costului de achiziție bun. Cu toate acestea, el nu este potrivit pentru pasionații de overclocking.



304 Lei | 60 luni | Aline Distribution Group
370 Lei | lifetime | IT Direct

MUSHKIN
998687



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1866MHz · Latențe: 8-9-8-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.65V

8.18

Ca și Corsair, Mushkin oferă un kit triple channel cu capacitate de 6GB tactat la 1866MHz pentru obținerea unor latențe mai mici.

Spre deosebire de Corsair Dominator GT, care sunt oferite la o latență CAS 7, Mushkin recomandă latențele 8-9-8-24. Pentru a funcționa la frecvența de 1866MHz, chip-urile Elpida DJ-F amplasate pe ambele părți ale PCB-urilor de dimensiuni normale se alimentează la o tensiune de 1.65V. Radiatoarele care le acoperă au și ele tot dimensiuni standard.

Frecvența obținută în condiții de stabilitate la o latență CAS 7 este dezamăgitoare. Astfel, la peste 1620MHz, sistemul a devenit instabil. Cu toate acestea, latența CAS 8 permite funcționarea stabilă la frecvența de 1860MHz. Mai mult, latențele 9-9-9-27 pot fi utilizate până la 2028MHz. Ceea ce impresionează este posibilitatea folosirii tensiunii de alimentare de 1.66V, chiar la peste 2GHz. Folosirea unor tensiuni mai mari de această valoare nu a avut ca efect obținerea stabilității sistemului la frecvențe mai mari.

CONCLUZIE

Mushkin 998687 este un kit dedicat pasionaților de overclocking datorită frecvenței stabile de 2028MHz. Dublarea capacității la același cost de achziție ar putea determina utilizatorii să aleagă acest model în locul kit-urilor oferite de Kingston.



1099 Lei	N/A	Soliton Computers

CORSAIR
TR3X6G1333C9



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1333MHz · Latențe: 9-9-9-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.5V

7.34

Pentru cei care doresc să achiziționeze o platformă LGA 1366, însă nu beneficiază de un buget prea mare, Corsair oferă familia de memorii XMS3.

Tactate la numai 1333MHz, modulele ce alcătuiesc kitul TR3X6G1333C9 folosesc tensiunea de alimentare specificată de JEDEC - 1.5V. Latențele recomandate de Corsair sunt destul de mari - 9-9-9-24. Atât PCB-urile, cât și radiatoarele au dimensiuni normale. Din păcate, nu s-a putut determina proveniența chip-urilor utilizate.

Potențialul de overclocking este redus. Astfel, la CAS 7 nu s-a putut atinge nici măcar limita de 1600MHz. De aceea, am fost nevoit să mențin multiplicatorul 10x pentru memorii. Pentru a nu avantaja incorect acest model, am redus și multiplicatorul procesorului tot cu două unități. Nici latența CAS 8 nu a permis atingerea frecvenței de 1600MHz în condiții de stabilitate. Mai mult, 1590MHz este frecvența maximă pe care au putut-o atinge cele trei module. Pe tot parcursul testului, nu au fost necesare tensiuni de alimentare mai mari de 1.66V.

CONCLUZIE

TR3X6G1333C9 este un kit destinat celor care nu au pretenții prea mari și vor să investească o sumă cât mai mică în această componentă a configurației. Cei care doresc să aplice și overclocking PC-ului ar trebui să opteze însă pentru ceva mai performant.



395 Lei	lifetime	IT Direct
409 Lei	lifetime	Royal Computers

GEIL
GV36GB1333C9TC



Capacitate: 3x2GB · Frecvență: 1333MHz · Latențe: 9-9-9-24-2T · Tensiune de alimentare: 1.5V

7.27

GeIL propune un kit triple channel modest, destinat celor pentru care cantitatea contează mai mult decât performanța.

Fiind tactate la frecvența de 1333MHz, modulele respectă standardele JEDEC. Astfel, ele folosesc latențele 9-9-9-24 și tensiunea de alimentare de 1.5V. Cele 16 chip-uri de memorie sunt amplasate pe ambele părți ale PCB-urilor de dimensiuni normale și sunt acoperite cu radiatoare. Din păcate, nu se poate spune ce companie a produs chip-urile deoarece nu sunt marcate sau marcajul a fost șters.

Performanțele sunt modeste. Frecvența de 1600MHz nu a putut fi atinsă nici la CAS 7 și nici la CAS 8. Cu toate acestea, modulele a u funcționat stabil la 1764MHz folosind latențele 9-9-9-27. Tensiunea de alimentare necesară pentru această valoare a fost de 1.78V. Pentru controller-ul de memorie au fost suficienți 1.35V. La o latență CAS 7, nu am putut însă obține o frecvență mai mare de 1370MHz.

CONCLUZIE

Pentru posesorii de platforme LGA 1366 cu bugete reduse, GeIL GV36GB1333C9TC s-ar putea dovedi o alegere potrivită. Frecvența de peste 1700MHz la CAS 9 i-ar putea oferi unui pasionat de overclocking un raport performanță/preț destul de bun.



369 Lei	99 ani	PCCenter.ro



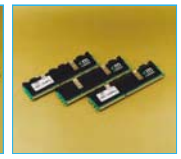
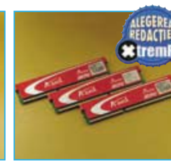
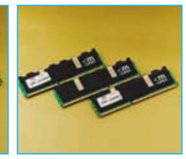
Camera Web Wireless de 7" si Monitor Foto TV-M7



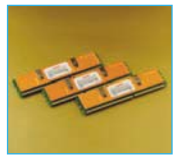
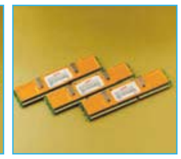
Monitorizare Video in timp real
Primul produs care poate sa transmita imagine de pe o camera web wireless independent de un calculator
Monitorizati pana la 4 camere TRENDnet cu IP in acelasi timp pe ecran sau fiecare camera pe rand

Puterea tehnologiei wireless
Pune TV-M7 la serviciu sau acasa, in bucatarie in living sau in birou

Functionalitate de rama foto
Afiseaza serii de fotografii din memoria de 512 MB, de pe cardul camerei foto sau chiar de pe contul Flickr.
De asemenea poate reda filme sau muzica.

	Corsair TR3X6G1866C7GT	Kingston KHX16000D3ULT1K3/3GX	Kingston KHX16000D3K3/3GX	Mushkin 998696	A-Data AD31600E002GU3K	GoodRam GP2000D364L9/6GTC	Mushkin 998687
							
Preț	1324 Lei	930 Lei	768 Lei	999 Lei	599 Lei	N/A	1099 Lei
Detalii tehnice							
Capacitate	3x2GB	3x1GB	3x1GB	3x2GB	3x2GB	3x2GB	3x2GB
Frecventa	1866MHz	2000MHz	2000MHz	2000MHz	1600MHz	1600MHz	1866MHz
Latente (ns)	7-8-7-20-2T	8-8-8-24-2T	9-9-9-27-2T	9-10-9-24-2T	8-8-8-24-2T	9-9-9-24-2T	8-9-8-24-2T
Tensiune de alimentare	1.65V	1.65V	1.65V	1.65V	1.65-1.85 V	1.7-1.9 V	1.65V
Chip-uri	N/A	N/A	Samsung HCF0	Elpida DJ-F	N/A	Samsung HCF0	Elpida DJ-F
Dispunere chip-uri	Double Sided	Single Sided	Single Sided	Double Sided	Double Sided	Double Sided	Double Sided
Rezultate teste setări implicite							
Frecvență CPU/RAM (MHz)	3100/1860	3320/1992	3320/1992	3320/1992	2660/1596	2660/1596	3100/1860
Frecvență bus/QPI (MHz)	155/5580	166/5976	166/5976	166/5976	133/4788	133/4788	155/5580
Everest Memory Read (MB/s)	18577	19201	19183	19023	15833	15509	18236
Everest Memory Write (MB/s)	15414	16612	16605	16508	13246	13248	15414
Everest Memory Copy (MB/s)	20743	22323	22289	22284	17189	17176	20497
Everest Memory Latency (ns)	44.5	44.8	44.8	45.1	52.1	54.5	45.9
PCMark Vantage	6533	6678	6683	6691	5981	5956	6512
3DMark Vantage Entry	31832	32692	32654	32687	29686	29692	31902
WinRAR 3.80 (KB/s)	3897	4232	4251	4237	3708	3476	3968
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	143	144	145	141	149	140	142
Rezultate teste CAS 7							
Latențe	7-7-6-20	7-7-6-20	7-7-7-20	7-7-6-20	7-7-6-20	7-7-7-20	7-7-6-18
Frecvență CPU/RAM (MHz)	3400/2040	3020/1812	2900/1740	2860/1716	2920/1752	2900/1740	2700/1620
Frecvență bus/QPI (MHz)	170/6120	151/5436	145/5220	143/5148	146/5256	145/5220	135/4860
Tensiune alimentare RAM/QPI (v)	1.78/1.6	1.74/1.4	1.74/1.4	1.66/1.3	1.9/1.35	1.9/1.4	1.66/1.35
Everest Memory Read (MB/s)	20316	17926	17327	17001	17603	17456	16041
Everest Memory Write (MB/s)	16926	14894	14436	14225	14525	14426	13431
Everest Memory Copy (MB/s)	23139	20872	19448	19991	19911	20021	19434
Everest Memory Latency (ns)	40	45.2	46.2	47.8	45.8	45.7	50.4
PCMark Vantage	6952	6789	6671	6514	6723	6548	5783
3DMark Vantage Entry	33076	31256	30881	30670	30969	31634	29461
WinRAR 3.80 (KB/s)	4444	4125	4025	3813	3945	4012	3573
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	152	137	127	137	138	137	120
Rezultate teste CAS 8							
Latențe	8-7-6-20	8-8-7-20	8-8-7-20	8-8-7-20	8-8-8-24	8-8-8-24	8-9-8-24
Frecvență CPU/RAM (MHz)	3400/2040	3380/2028	3320/1992	3200/1920	3260/1956	3300/1980	3100/1860
Frecvență bus/QPI (MHz)	170/6120	169/6084	166/5976	160/5760	163/5868	165/5940	155/5580
Tensiune alimentare RAM/QPI (v)	1.78/1.6	1.78/1.6	1.78/1.6	1.66/1.5	1.9/1.5	1.9/1.6	1.66/1.45
Everest Memory Read (MB/s)	19962	19898	19212	18891	19158	19103	18236
Everest Memory Write (MB/s)	16923	16845	16623	16002	16213	16597	15414
Everest Memory Copy (MB/s)	23270	23103	22364	21034	22148	22363	20497
Everest Memory Latency (ns)	41	41.2	44.7	43.6	43.3	44.9	45.9
PCMark Vantage	6921	6899	6681	6708	6451	6596	6512
3DMark Vantage Entry	33047	32986	32705	32307	32614	32695	31902
WinRAR 3.80 (KB/s)	4693	4602	4228	4312	4236	4231	3968
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	155	151	146	142	151	147	131
Rezultate teste Frecvență maximă							
Latențe	9-8-8-24	9-9-9-24	9-9-9-24	9-8-8-24	8-8-8-24	9-9-9-24	9-9-9-27
Frecvență CPU/RAM (MHz)	3420/2052	3440/2064	3440/2064	3420/2052	3260/1956	3380/2028	3380/2028
Frecvență bus/QPI (MHz)	171/6156	172/6192	172/6192	171/6156	163/5868	169/6084	169/6084
Tensiune alimentare RAM/QPI (v)	1.82/1.6	1.86/1.6	1.86/1.6	1.74/1.6	1.9/1.5	1.9/1.6	1.66/1.6
Everest Memory Read (MB/s)	19972	20021	20022	19976	19158	19763	19407
Everest Memory Write (MB/s)	16901	16988	16867	16895	16213	16589	16803
Everest Memory Copy (MB/s)	23273	23301	23298	23316	22148	22671	22525
Everest Memory Latency (ns)	41.1	41.2	41.2	41.1	43.3	43.7	43.5
PCMark Vantage	6974	6983	6976	6981	6451	6512	6400
3DMark Vantage Entry	33051	33052	33049	33072	32614	32951	32946
WinRAR 3.80 (KB/s)	4621	4608	4611	4615	4236	4512	4488
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	152	150	151	151	151	142	164
Note							
Notă setări implicite	8.6	8.95	8.95	8.9	7.78	7.59	8.55
Notă CAS 7	9	8.21	7.93	7.88	8.05	8.05	7.35
Notă CAS 8	9	8.92	8.57	8.45	8.56	8.55	8.09
Notă frecvență maximă	8.9	8.89	8.89	8.89	8.5	8.6	8.72
Verdict	**8.89**	**8.74**	**8.58**	**8.53**	**8.26**	**8.25**	**8.18**


DON'T STOP THE MUSIC
TURN IT UP
LISTEN
LOUD AND CLEAR
SING A SONG
IN THE CITY
4:27 RIHANNA
7:33 THE FEELING
6:49 TEARS FOR FEARS
2:45 THE CRANBERRIES
3:38 EASON CHAN
4:50 RAZORLIGHT
NOKIA
XpressMusic
Now Playing
Like I Do
Minipop
0:45
Options
Exit
NOKIA
Connecting People
ASCULTĂ. COMUNICĂ. ATINGE.
Nokia 5800 XpressMusic
Difuzoare stereo
Ecran tactil
Acces rapid la music player
Card memorie 8 GB inclus
nokia.ro/play

	Mushkin 998691	Corsair TR3X3G1600C8D	TakeMS 3MS6GB364D081-138	TakeMS 3MS6GB364D081-107	Corsair TR3X6G1333C9	GeIL GV36GB1333C9TC	Corsair TR3X3G1333C9
							
Preț	1057 Lei	304 Lei	N/A	N/A	395 Lei	369 Lei	241 Lei
Detalii tehnice							
Capacitate	3x2GB	3x1GB	3x2GB	3x2GB	3x2GB	3x2GB	3x1GB
Frecventa	1600MHz	1600MHz	1333MHz	1066MHz	1333MHz	1333MHz	1333MHz
Latente (ns)	6-7-6-18-2T	8-8-8-24-2T	8-8-8-24-2T	7-7-7-20-2T	9-9-9-24-2T	9-9-9-24-2T	9-9-9-24-2T
Tensiune de alimentare	1.65V	1.65V	1.5V	1.5V	1.5V	1.5V	1.5V
Chip-uri	Elpida DJ-F	N/A	Elpida DJ-E	Elpida DJ-E	rebranded	nemarcate	rebranded
Dispunere chip-uri	Double Sided	Single Sided	Double Sided	Double Sided	Double Sided	Double Sided	Single Sided
Rezultate teste setări implicite							
Frecvență CPU/RAM (MHz)	2660/1596	2660/1596	2660/1333	2660/1064	2660/1330	2660/1330	2660/1330
Frecvență bus/QPI (MHz)	133/4788	133/4788	133/4788	133/4788	133/4788	133/4788	133/4788
Everest Memory Read (MB/s)	16096	15811	13797	13848	13456	13405	12986
Everest Memory Write (MB/s)	13250	13253	11515	13246	11524	11493	11514
Everest Memory Copy (MB/s)	17975	17179	16351	17362	16428	16453	15163
Everest Memory Latency (ns)	49.9	52.1	59.3	59.5	62.5	62.5	63
PCMark Vantage	6023	5996	5886	5788	5604	5794	5586
3DMark Vantage Entry	29684	29678	29616	29398	29503	29549	29483
WinRAR 3.80 (KB/s)	3789	3713	3343	3183	3348	3351	3344
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	141	147	121	120	128	127	119
Rezultate teste CAS 7							
Latențe	7-7-6-18	7-7-6-20	7-7-6-20	7-7-6-20	7-7-7-20	7-7-6-20	7-7-7-20
Frecvență CPU/RAM (MHz)	2740/1644	2740/1644	2720/1632	2700/1620	2826/1570	2466/1370	2640/1320
Frecvență bus/QPI (MHz)	137/4932	137/4932	136/4896	135/4860	157/5652	137/4932	165/5940
Tensiune alimentare RAM/QPI (v)	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35
Everest Memory Read (MB/s)	16260	16452	16488	16201	16168	14364	14861
Everest Memory Write (MB/s)	13632	13633	13546	13208	13023	11347	13439
Everest Memory Copy (MB/s)	19141	19111	18377	18961	18859	15627	18265
Everest Memory Latency (ns)	50.2	48.4	48.7	49.2	50	56.7	53.8
PCMark Vantage	6089	5907	5867	5860	5917	5661	5493
3DMark Vantage Entry	29789	29731	29658	28813	28825	29245	29311
WinRAR 3.80 (KB/s)	3623	3626	3691	3849	3857	3358	3644
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	132	154	142	131	127	123	129
Rezultate teste CAS 8							
Latențe	8-8-8-24	8-8-8-20	8-7-6-20	8-8-7-20	8-8-8-24	8-8-8-24	8-8-8-24
Frecvență CPU/RAM (MHz)	3100/1860	2780/1668	2720/1632	2800/1680	2862/1590	2790/1550	2700/1500
Frecvență bus/QPI (MHz)	155/5580	139/5004	136/4896	140/5040	159/5724	155/5580	150/5400
Tensiune alimentare RAM/QPI (v)	1.66/1.45	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35
Everest Memory Read (MB/s)	18262	16255	16230	16304	16063	15717	14721
Everest Memory Write (MB/s)	15415	13839	13540	13315	13177	12907	12393
Everest Memory Copy (MB/s)	20978	18943	19226	18846	18514	17723	17579
Everest Memory Latency (ns)	45.3	50.5	50.2	49.3	51.7	52.9	55.2
PCMark Vantage	6190	5967	5812	5988	6048	5894	5867
3DMark Vantage Entry	32054	30101	29452	29687	29771	29673	29548
WinRAR 3.80 (KB/s)	4159	3744	3589	3643	3682	3758	3568
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	131	133	152	140	138	136	139
Rezultate teste Frecvență maximă							
Latențe	9-9-8-24	9-9-8-24	7-7-6-20	8-8-7-20	8-8-8-24	9-9-9-27	9-9-9-27
Frecvență CPU/RAM (MHz)	3380/2028	2800/1680	2720/1632	2800/1680	2862/1590	2940/1764	2800/1680
Frecvență bus/QPI (MHz)	169/6084	140/5040	136/4896	140/5040	159/5724	147/5292	14/5040
Tensiune alimentare RAM/QPI (v)	1.74/1.6	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.66/1.35	1.78/1.35	1.66/1.35
Everest Memory Read (MB/s)	19365	15920	16488	16304	16063	17076	15790
Everest Memory Write (MB/s)	16801	13931	13546	13315	13177	14610	13926
Everest Memory Copy (MB/s)	22502	18321	18377	18846	18514	20128	18895
Everest Memory Latency (ns)	43.6	52.3	48.7	49.3	51.7	49.2	51.9
PCMark Vantage	6543	5933	5867	5988	6048	5858	5891
3DMark Vantage Entry	32978	30203	29658	29687	29771	30978	29643
WinRAR 3.80 (KB/s)	4535	3782	3691	3643	3682	3969	3652
Unreal Tournament III 640x480 (fps)	163	134	142	140	138	147	143
Note							
Notă setări implicite	7.85	7.77	7.06	7.16	7.01	7.03	6.83
Notă CAS 7	7.53	7.7	7.58	7.48	7.43	6.77	7.2
Notă CAS 8	8.13	7.52	7.57	7.52	7.45	7.33	7.16
Notă frecvență maximă	8.74	7.4	7.48	7.46	7.39	7.8	7.43
Verdict	**8.11**	**7.58**	**7.44**	**7.42**	**7.34**	**7.27**	**7.19**



WIDE-SCREEN PE PC

MONITOARE MULTIMEDIA ÎN TEST

Evitate la început de utilizatorii obişnuiţi cu formatele 4:3 şi 5:4, caracteristice monitoarelor CRT şi primelor generaţii de monitoare LCD, modelele cu format wide au câştigat rapid în popularitate. Rolul principal în promovarea acestui format poate fi atribuit industriei cinematografice, majoritatea filmelor actuale folosind formatul 16:9. Utilizatorii nemulţumiţi de spaţiul de lucru mai restrâns disponibil pe verticală au însă la dispoziţie modele cu format 16:10, oferite drept cale de mijloc între monitoarele clasice pentru PC şi versiunile adresate pasionaţilor de filme. Bazate pe tehnologii ajunse deja la maturitate, noile modele oferă performanţe bune şi preţuri de achiziţie competitive.

Deşi au debutat cu paşi timizi pe piaţa monitoarelor pentru PC, modelele în format wide-screen au câştigat rapid teren în faţa modelelor clasice, fiind adoptate în prezent la scară largă atât de utilizatorii sistemelor PC desktop, cât şi de posesorii de sisteme portabile. Această schimbare a fost posibilă în principal datorită reducerii costurilor de producţie pentru panourile LCD de dimensiuni mari, fapt ce a permis aducerea în sectorul mainstream şi chiar entry-level a monitoarelor cu rezoluţie nativă FullHD şi diagonale de 22”, 24” şi chiar 26”. Performanţele noilor modele au cunoscut şi ele salturi importante, în privinţa unghiurilor de vizibilitate şi a timpului de răspuns, dar şi alte detalii menite să atragă utilizatorii cinefili, cum ar fi o mai bună reproducere a nuanţelor de negru şi rate de contrast mai generoase, pentru o mai bună reproducere a detaliilor de fineţe.

MODALITATEA DE TESTARE

Măsurătorile au fost efectuate cu ajutorul unui colorimetru Monaco Optic XR, după o perioadă de minimum o jumătate de oră de funcţionare, pentru a permite stabilizarea imaginii şi atingerea performanţelor optime. Nota pentru performanţă a luat în calcul luminozitatea maximă atinsă, rata de contrast şi luminozitatea minimă oferită la redarea unui fundal negru. Au mai fost punctate acurateţea reproducerii culorilor la setări implicite şi după calibrarea cu ajutorul colorimetrului, unghiurile de vizibilitate şi responsivitatea panoului, evaluată vizual prin redarea unor secvenţe video FullHD şi mutarea rapidă a ferestrelor pe desktop, conţinând deopotrivă documente text şi imagini. Dotările şi calitatea construcţiei au reprezentat câte 20% din punctajul final, fiind punctate caracteristicile tehnice şi accesoriile livrate, respectiv calitatea construcţiei şi a materialelor utilizate.

CONCLUZIE

Câştigătorul testului, un monitor profesional EIZO FlexScan HD2442W, a reuşit să impresioneze prin reproducerea exemplară a tonalităţilor de culoare, performanţele foarte bune ale panoului cu matrice S-PVA, dar şi prin dotările tehnice de excepţie, menite să satisfacă chiar şi cei mai exigenţi utilizatori. A impresionat în mod plăcut modelul Horizon 2408SW, oferind performanţe competitive la un preţ accesibil, dar şi modelele Benq M2400HD şi LG M227WD, prin paleta bogată de dotări şi performanţele bune. Alegerea redacţiei revine însă modelului Samsung SyncMaster T240HD, acesta impresionând prin dotările tehnice generoase, calitatea bună a construcţiei, dar şi prin performanţele sale, atât la utilizarea drept monitor pentru PC, cât şi la folosirea ca televizor.

Aurelian Mihai
aurelian.mihai@xtrempc.ro



Ideal pentru afaceri
Ideal pentru mediu.

Hitachi Deskstar, unitatea de hard disc cu consumul cel mai scăzut de energie din lume.

Hitachi produce unitățile de hard disc cu consumul cel mai scăzut de energie din lume. Deskstar E7K1000 implementează diverse tehnologii brevetate de economisire a energiei pentru a furniza un consum activ de energie fără concurență și o utilizare a energiei electrice de tip "best-of-breed" în timpul perioadelor de inactivitate. Aparatele acționate de hard discurile noastre au costuri de utilizare reduse și susțin organizațiile în efortul de a deveni mai responsabile din punct de vedere social și al protecției mediului.

ELKOTech Romania,
Distribuitor Autorizat Hitachi GST în România
e-mail: sales@elko.ro
http://www.elko.ro

www.hitachigst.com

elko®

HITACHI
Inspire the Next

BenQ
M2200HD



Rezoluție: 1920x1080 pixeli · Intrări: VGA, DVI, HDMI · Conectori: 3xUSB, căști · Alte dotari: Webcam 2MP · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m²

7.00

BenQ M2200HD este un monitor multimedia, cu diagonala de 21.5" și rezoluție 1920x1080 pixeli.

Modelul utilizează un ecran cu format 16:9, adăpostit de o carcasă confecționată din material plastic alb lucios, cu ornamente argintii. Sunt oferiți conectori HDMI, DVI, VGA și un total de patru conectori USB. Pachetul cu accesorii include un webcam cu rezoluție de 2MP și microfon integrat, cabluri VGA, USB și audio. Ecranul utilizează un panou cu matrice TN și finizaj mat, capabil să ofere un timp de răspuns de 2ms GTG. Piciorul de susținere permite înclinarea sus/jos a ecranului însă nu permite ajustarea pe înălțime sau rotirea în mod portret. Consumul de energie este specificat la valoarea de 60W, pentru o luminozitate maximă a ecranului de 300cd/m².

Calibrarea culorilor la setări implicite nu este foarte precisă, fiind observată o ușoară predominanță a nuanțelor de verde.
Contrastul a fost măsurat la valoarea de 847:1, pentru o luminozitate maximă de 252cd/m². Luminozitatea minimă de 0.24cd/m² este o valoare bună, adecvată pentru vizionarea de filme. Rigiditatea piciorului de susținere este sub așteptări, favorizând balansarea ecranului. Imaginile redate de webcam-ul detașabil sunt de o calitate foarte bună, impresionând claritatea și nivelul redus de zgomot la utilizarea în condiții de luminozitate scăzută. Difuzoarele integrate sunt de o calitate destul de bună pentru o utilizare ocazională, fără a concura însă sistemele audio dedicate. Responsivitatea panoului este bună, efectul de ghosting putând fi observat doar sporadic în unele scene mai rapide din jocuri, fără a degrada semnificativ calitatea imaginilor afișate.

CONCLUZIE

BenQ M2200HD impresionează printr-un design atrăgător și performanțe bune, fiind recomandat pentru aplicații multimedia, filme, dar și jocuri.

899 Lei | 36 luni | Partenerii BenQ România

LG
M227WD



Rezoluție: 1920x1080 pixeli · Intrări: VGA, DVI, 2x HDMI, 2x SCART · Alte dotari: Telecomandă, Tuner TV · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m²

7.42

LG M227WD este un monitor multimedia cu diagonala de 21.5", prevăzut cu tuner TV și telecomandă.

Acesta utilizează un ecran în format 16:9, bazat pe o matrice TN cu timp de răspuns de 5ms și rezoluție nativă 1920x1080 pixeli. Sunt oferiți conectori VGA, DVI, S-Video, Composite și câte doi conectori HDMI și SCART. Sunetul poate fi redat în sistem analogic sau digital, folosind conexiune optică S/PDIF. Tunerul integrat asigură recepția transmisiunilor TV în sistem DVB-T și analogic. Pachetul mai include o telecomandă de dimensiuni normale, cabluri VGA și audio, lipsind însă antena necesară recepției transmisiunilor DVB-T. Sunetul este redat cu ajutorul unor difuzoare stereo, cu o putere de 6W RMS, poziționate în partea de jos a ecranului.

Folosit drept monitor pentru PC, LG M227WD oferă o imagine de bună calitate și o bună reproducere a nuanțelor de culoare. În urma testelor, au putut fi măsurate o rată de contrast de 848:1 și o luminozitate maximă de 258 cd/m². Nivelul de negru măsurat la 0.21 cd/m² este adecvat pentru vizionarea de filme, însă responsivitatea matricii TN utilizate este ușor sub medie. Recepția transmisiunilor TV este destul de bună, însă pentru rezultate optime este recomandată ajustarea manuală a setărilor pentru imagine. Deși carcasa dispune de sistem de prindere VESA, modul de amplasare a conectorilor suplimentari face imposibilă amplasarea direct pe perete. Sunetul oferit de difuzoarele integrate este de bună calitate, însă destul de sărac în gama frecvențelor medii.

CONCLUZIE

LG M227WD poate îndeplini cu succes rolul unui televizor și monitor pentru PC, având de partea sa performanțe bune și un aspect estetic plăcut. Ar fi fost însă apreciată prezența unor funcții avansate, precum picture-in-picture.

999 Lei | 36 luni | Partenerii LG România

IIYAMA
ProLite E2209HDS



Rezoluție: 1920x1080 pixeli · Intrări: VGA, DVI, HDMI · Timp de răspuns: 2ms GTG · Vizibilitate: 170°/160° · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m²

6.34

Iiyama ProLite E2209HDS este un monitor wide, cu diagonala 22" și rezoluție 1920x1080 pixeli.

Acesta oferă un ecran în format 16:9, bazat pe o matrice TN cu timp de răspuns 2ms și o luminozitate de 300 cd/m². Este acceptat semnal prin conexiune VGA, DVI și HDMI, pachetul incluzând însă numai cabluri VGA și DVI. Carcasa integrează difuzoare stereo, cu o putere de 4W RMS, poziționate în partea superioară a ecranului. Piciorul de susținere detașabil permite ajustarea unghiului de înclinare a ecranului, însă nu permite modificarea înălțimii sau rotirea în mod portret. Consumul de energie este specificat la 41W, respectiv 2W în stand-by. Meniul de configurare ascunde setări pentru activarea funcției de contrast dinamic și nu mai puțin de șase profile cu setări optimizate pentru vizionarea de filme, editare text, jocuri PC și alte activități.

Acuratețea reproducerii culorilor este destul de bună la setări implicite, iar luminozitatea ecranului atinge valoarea de 271 cd/m². Rata de contrast măsurată la doar 568:1 este însă dezamăgitoare, iar nivelul de negru nu a coborât sub pragul de 0.35 cd/m². Activarea suportului pentru contrast dinamic ameliorează însă parțial acest neajuns. Unghiurile de vizbilitate sunt destul de bune, oferind o bună libertate de mișcare. Timpul de răspuns de 2ms GTG nu este din păcate oglindit și în rezultatele obținute la vizionarea de filme, scenele de acțiune punând în dificultate acest model. Stabilitatea piciorului de susținere nu este prea bună, ecranul balansându-se cu ușurință dacă biroul ales pentru instalare nu are o construcție solidă.

CONCLUZIE

Iiyama ProLite E2209HDS este recomandat pentru navigare web și activități de tip office. Rata de contrast modestă și timpul de răspuns mediocru nu recomandă acest model pentru redarea scenelor dinamice din filme și jocuri.

895 Lei | 36 luni | Maguay

HORIZON
2408SW



Rezoluție: 1920x1200 pixeli · Intrări: VGA, DVI · Conectori: 1xUSB, căști · Alte dotări: SD Card Reader · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m²

6.69

Horizon 2408SW este un monitor multimedia cu diagonala de 24”, prevăzut cu difuzoare integrate și telecomandă.

Ecranul bazat pe o matrice TN oferă un timp de răspuns de 5ms și este prevăzut cu finisaj lucios, pentru o mai bună redare a nuanțelor de culoare. Carcasa confecționată din plastic negru mat este prevăzută cu difuzoare stereo integrate și picior de susținere reglabil, care permite rotirea ecranului în mod portret, ajustarea pe înălțime și înclinarea față/spate. Este acceptat semnal prin conexiune VGA sau DVI, cablurile necesare fiind incluse în pachet. Modelul oferă și un meniu multimedia, accesibil cu ajutorul telecomenzii, fiind permisă redarea de imagini în format JPG, fișiere MP3 și secvențe video, direct de pe carduri de memorie SD sau dispozitive USB Flash Drive.

Calitatea imaginii este destul de bună, fiind obținute o luminozitate maximă de 312 cd/m² și o rată de contrast de 812:1. Din păcate, nivelul de negru nu a coborât sub 0.36 cd/m², neajuns resimțit la vizionarea filmelor. Culorile redate la setări implicite prezintă un aspect murdar, dat de predominanța nuanțelor de verde. Din fericire, acest neajuns poate fi corectat cu ușurință, prin configurarea manuală a canalelor de culoare. Carcasa prezintă o construcție solidă, însă formatul colțuros și materialele utilizate dau impresia unui produs nefinisat și un aspect demodat. Unghiurile de vizibilitate sunt destul de restrictive, atât pe orizontală, cât și pe verticală, însă responsivitatea panoului este bună. Sunetul redat de cele două difuzoare integrate este destul de sărac în gama frecvențelor joase și limitat în privința volumului audio oferit.

CONCLUZIE

Horizon 2408SW oferă performanțe bune la un preț accesibil, fiind recomandat drept monitor pentru acasă și utilizarea în mediul office.

1039 Lei | 36 luni | Asesoft Distribution

EIZO
FlexScan HD2442W



Rezoluție: 1920x1200 pixeli · Intrări: VGA, DVI, 2xHDMI · Conectori: căști · Alte dotări: Telecomandă · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 450 cd/m²

7.28

EIZO FlexScan HD2442W este un monitor cu diagonala de 24.1”, adresat mediului profesional.

Modelul utilizează un panou în format 16:10, cu matrice S-PVA și suport pentru redarea a până la 16.77 milioane de culori, selectate hardware dintr-o paletă efectivă de 1.06 miliarde de culori. Luminozitatea panoului poate fi controlată manual sau dinamic, în funcție de lumina ambientală, iar parametrii pentru imagine pot fi configurați pe baza unor profile optimizate pentru vizionare de filme, jocuri, editare text sau afișarea de imagini. Utilizatorii mai avansati au la dispoziție setări pentru configurarea manuală a canalelor de culoare, nuanță, saturație, nivel de negru, gammut, precum și activarea funcției de contrast dinamic. Telecomanda permite accesarea meniului de configurare și facilitează utilizarea funcționalității picture-in-picture, folosind oricare din cei trei conectori - HDMI, DVI sau VGA. Deși nu dispune de difuzoare integrate, este prezentă totuși o ieșire pentru căști, fiind permisă ajustarea parametrilor pentru volum, bass, treble și balans.

Chiar și la setări implicite, acuratețea redării culorilor este impresionantă, nefiind necesară ajustarea suplimentară a canalelor de culoare. Contrastul măsurat la 1070:1 este reflectat prin claritatea foarte bună a imaginilor afișate, iar nivelul de negru măsurat la 0.26 cd/m² este adecvat pentru o vizionare confortabilă a filmelor. Responsivitatea pannoului S-PVA utilizat este sub media altor modele, însă efectul de ghosting și-a făcut rareori apariția. Carcasa dezamăgește din punct de vedere estetic, profilul destul de gros al ecranului, muchiile colțuroase și plasticul utilizat amintind de televizoarele cu tub CRT de odinioară.

CONCLUZIE

EIZO FlexScan HD2442W impresionează prin calitatea foarte bună a imaginii și dotările tehnice, însă prețul de achiziție este unul pe măsură.

4610 Lei | 60 luni | Lasting System

SAMSUNG
SyncMaster T240HD



Rezoluție: 1920x1200 pixeli · Intrări: VGA, DVI, 2xHDMI · Alte dotări: Tuner TV (analog, DVB-T) · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m²

7.18

Samsung SyncMaster T240HD este un monitor multimedia, prevăzut cu tuner TV și telecomandă.

Ecranul cu diagonala de 24” dispune de rezoluție nativă 1920x1200 pixeli și folosește o matrice TN cu timp de răspuns 5ms. Tunerul integrat este un model hibrid, compatibil cu transmisiuni DVB-T și analogice. Pachetul include cabluri DVI și VGA, dar și o telecomandă de dimensiuni normale. Sunt prezenți conectori DVI, VGA, Composite și doi conectori HDMI. Sunetul este redat cu ajutorul a două difuzoare stereo cu o putere de 6W RMS, însă este posibilă utilizarea unui sistem audio dedicat, folosind conexiune analogică sau digitală S/PDIF.

Calitatea imaginii este bună, fiind apreciate nivelul de negru de numai 0.2 cd/m² și rata de contrast măsurată la 851:1. Acuratețea redării culorilor este destul de bună, însă utilizatorii mai pretențioși vor fi dezamăgiți de lipsa posibilității de a configura manual canalele de culoare. Recepția transmisiunilor TV este foarte bună, fiind necesare doar mici corecții asupra saturației de culoare, setată prea agresiv în mod implicit. Activarea suportului pentru contrast dinamic s-a dovedit deosebit de utilă pentru îmbunătățirea calității imaginii transmisiunilor TV. Cele două difuzoare integrate redau destul de bine întregul spectru audio, fiind adecvate pentru ascultarea de muzică, însă la un volum moderat. Carcasa este destul de reușită din punct de vedere estetic, iar materialele sunt de bună calitate. Din păcate însă, aceasta nu este prevăzută cu sistem de prindere VESA, pentru montarea pe perete. Telecomanda livrată este de bună calitate, însă dimensiunile fizice mari nu vor fi pe placul tuturor.

CONCLUZIE

Samsung SyncMaster T240HD poate înlocui cu succes un televizor LCD nativ, fiind în același timp un monitor pentru PC performant.

1399 Lei | 36 luni | DECK Computers International

BenQ
M2400HD



Rezoluție: 1920x1080 pixeli · Intrări: VGA, DVI, HDMI · Conectori: 3xUSB, căști · Alte dotari: Webcam 2MP, · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m² **7.13**

BenQ M2400HD este un monitor multimedia cu diagonala de 24” și rezoluție 1920x1080 pixeli.

Acesta utilizează un ecran TFT cu matrice TN, în format 16:9, adăpostit de o carcasă confecționată din material plastic alb lucios. Pentru un consum de 67W, modelul poate oferi o luminozitate maximă a imaginii de 300 cd/m². Sunt acceptate surse de semnal prin conexiune HDMI, VGA și DVI, însă pachetul include numai cablul aferent intrării VGA. Sunetul este redat cu ajutorul unor difuzoare stereo cu o putere de 2W, iar pentru sesiuni de videoconferință este livrat un webcam cu rezoluție de 2MP și microfon integrat.

Calibrarea culorilor la setări implicite este destul de bine realizată, însă este necesară reducerea ușoară a contrastului pentru a preveni pierderea detaliilor din imagini. Timpul de răspuns specificat la 2ms GTG este confirmat și de responsivitatea foarte bună a panoului, performanțe obținute însă cu prețul unor ușoare artefacte vizuale, cauzate de implementarea prea agresivă a tehnologiei AMA. În urma testelor au fost măsurate o luminozitate maximă a imaginii de 243 cd/m² și o rată de contrast de 847:1. Nivelul de negru de 0.23 cd/m² este un rezultat bun, adecvat pentru vizionarea de filme. Calitatea materialelor utilizate pentru carcasă este destul de bună, însă construcția dezamăgește puțin, ecranul având tendința de a se balansa cu ușurință dacă masa pe care este așezat monitorul nu este suficient de stabilă. Webcam-ul livrat este de bună calitate, oferind imagini clare și cu un nivel redus de zgomot. Cele două difuzoare stereo sunt suficiente pentru utilizatorii mai puțin pretențioși, însă nu impresionează în mod deosebit.

CONCLUZIE

BenQ M2400HD oferă o imagine de bună calitate și performanțe bune, fiind o bună alegere pentru pasionații de jocuri și nu numai.

1199 Lei | 36 luni | Partenerii BenQ România

IIYAMA
ProLite B2409HDS



Rezoluție: 1920x1080 pixeli · Intrări: VGA, DVI, HDMI · Timp de răspuns: 2ms GTG · Vizibilitate: 170°/160° · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m² **7.05**

Iiyama ProLite B2409HDS este un monitor wide, cu diagonala de 24” și rezoluție 1920x1080 pixeli.

Acesta este bazat pe o matrice TN cu timp de răspuns de 2ms GTG și format 16:9. Ecranul dispune de finisaj mat și oferă o luminozitate maximă de 300 cd/m². Carcasa este bazată pe un design compact, cu puține elemente de decor, fiind confecționată integral dintr-un plastic negru mat, de bună calitate. Suportul de susținere permite ajustarea pe înălțime, înclinarea ecranului față/spate și rotirea în mod portret. Sunetul este redat cu ajutorul unor difuzoare stereo, cu o putere de 4W RMS. Este acceptat semnal prin interfață VGA, DVI sau HDMI, însă pachetul include numai cabluri VGA și DVI. Consumul de energie este specificat la numai 43W în timpul utilizării, respectiv 2W în stand-by.

Luminozitatea imaginii măsurată la 281 cd/m² este destul de aproape de specificațiile oferite de producător, iar luminozitatea minimă de 0.26 cd/m² este mai mult decât suficientă pentru o utilizare confortabilă. Calibrarea inițială a culorilor este bine realizată, însă rata de contrast măsurată la numai 681:1 nu recomandă acest model utilizatorilor pretențioși. Responsivitatea panoului cu matrice TN este destul de modestă, efectul de ghosting fiind ușor observat la vizionarea filmelor și mutarea rapidă a ferestrelor pe desktop. Sunetul redat de difuzoarele integrate nu reușeste să impresioneze, iar volumul audio este destul de limitat. Carcasa oferă o construcție solidă și flexibilitate bună în privința opțiunilor de configurare, impresionând și prin aspectul plăcut.

CONCLUZIE

Iiyama ProLite B2409HDS este adecvat pentru activități de tip office, unde albul curat și nu foarte strălucitor redat de ecran va fi cu siguranță pe placul celor care lucrează adesea cu documente text. Pentru filme și jocuri există însă opțiuni mai bune.

1200 Lei | 36 luni | Maguay

LG
FLATRON L245WP



Rezoluție: 1920x1200 pixeli · Intrări: VGA, DVI, HDMI · Conectori: 2xUSB, căști · Vizibilitate: 178°/178° · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 500 cd/m² **7.02**

LG FLATRON L245WP este un monitor wide, cu diagonala de 24” și rezoluție 1920x1200 pixeli.

Ecranul acestuia folosește o matrice MVA, cu timp de răspuns 8ms și unghiuri de vizibilitate ce ating 178° pe orizontală și verticală. Modelul acceptă semnal prin interfață VGA, Component, HDMI și DVI, prin intermediul unui cablu adaptor. Pot fi afișate până la două surse de semnal în același timp, apelând funcția picture-in-picture, deosebit de utilă la utilizarea împreună cu un tuner TV extern. Carcasa prezintă o construcție solidă și urmează un design sobru, cu puține elemente de decor. Sunt permise ajustarea înălțimii ecranului și a înclinației pe verticală, dar și rotirea acestuia în mod portret.

Luminozitatea imaginii este impresionantă, fiind atinse nu mai puțin de 466 cd/m², suficient pentru a compensa parțial nivelul de negru modest, măsurat la numai 0.45 cd/m². Parametrii pentru contrast și luminozitate sunt configurați mult prea agresiv la setări implicite, fiind necesare mici corecții pentru obținerea unor imagini mai puțin obositoare pentru ochi și cu o reproducere adecvată a detaliilor de finețe. Acuratețea redării culorilor este bună, nefiind necesare corecții majore. Mulțumită utilizării unui panou cu matrice MVA, unghiurile de vizibilitate sunt excelente, însă nici timpul de răspuns nu a dezamăgit, secvențele dinamice din filme fiind redate exemplar. Din păcate, redarea scenelor cu luminozitate redusă este deficitară pentru acest model, nuanțele de gri și negru fiind mult prea puternic iluminate. Carcasa prezintă o construcție solidă, însă nu foarte ergonomică, piciorul de susținere având o amprentă considerabilă pe suprafața biroului.

CONCLUZIE

LG FLATRON L245WP este un monitor potrivit pentru filme și jocuri, însă la prima utilizare necesită mici corecții asupra setărilor implicite.

N/A | N/A | Partenerii LG România



Cu programul meu încărcat, sunt plecat cam tot atât timp cât stau şi acasă. Mulţumită gamei Eee, pot avea mereu alături de mine un calculator de încredere.

■ Eee Top PC ET16, PC complet cu ecran tactil

Acasă, PC-ul complet Eee Top îmi permite să navighez pe internet, să văd filme, să editez documente şi să trimit mesaje scrise de mână familiei - toate doar cu o atingere de deget! Ecranul tactil al lui Eee Top PC şi software-ul exclusiv dedicat îl fac atât de uşor de folosit că uneori uit că e un computer!

■ Eee PC S101, cel mai bun partener de drum

La drum, mă bazez pe uşorul şi incredibil de utilul Eee PC pentru a rămâne conectat. Prin conexiunea de mare viteză 3G, pot descărca emailuri, pot transfera fişiere către şi de pe spaţiul de stocare online Eee Storage şi pot face conferinţe video de oriunde.Cu Eee Top PC şi Eee PC, sunt pregătit pentru orice s-ar putea întâmpla astăzi, oriunde aş fi!

Uşor de învăţat, lucrat şi jucat

Eee Designed by ASUS | **Easy** to Learn, Work and Play

FUJITSU SIEMENS
AMILO SL 3260W



Rezoluție: 1920x1200 pixeli · Intrări: VGA, DVI, HDMI · Conectori: căști · Alte dotari: HDMI Audio · Contrast: 5000:1 (DCR) · Luminozitate: 300 cd/m²

6.79

Fujitsu Siemens AMILO SL 3260W este un monitor multimedia în format wide, cu o diagonală de 25.5" și difuzoare stereo integrate.

Acesta dispune de un ecran cu finisaj mat, bazat pe o matrice TN, capabilă să ofere o rezoluție nativă de 1920x1200 pixeli. Sunt prezenți conectori HDMI, DVI și VGA, însă pachetul include numai cablul necesar conexiunii VGA. Carcasa confecționată dintr-un plastic negru lucios uilizează un design minimalist, cu butoanele și cele două difuzoare stereo ascunse sub partea inferioară a ramei ecranului. Consumul de energie este surprinzător de mic pentru un model de asemenea dimensiuni, fiind specificat la 45W în regim normal de utilizare și numai 35W după activarea modului de economisire a energiei.

La setări implicite, calitatea imaginii este destul de bună, deși poate fi observată o ușoară accentuare a nuanțelor de verde, neajuns ușor corectabil prin ajustarea manuală a canalelor de culoare. Luminozitatea imaginii măsurată la 248 cd/m² este suficientă pentru o utilizare confortabilă, însă contrastul măsurat la 763:1 este un rezultat destul de modest. Unghiurile de vizibilitate sunt destul de bune, însă redarea modestă a scenelor mai rapide din jocuri reflectă un timp de răspuns situat sub media altor modele. Carcasa prezintă o construcție destul de solidă, însă lipsa pictogramelor pentru butoanele de control impune un timp de acomodare la configurarea inițială. Cele două difuzoare integrate pot reda un sunet clar și la un volum moderat, însă destul sărac în gama frecvențelor joase.

CONCLUZIE

Fujitsu Siemens AMILO SL 3260W este recomandat pentru mediul office și aplicații multimedia, însă pasionații de jocuri cu ritm alert de desfășurare a acțiunii pot opta pentru modele mai performante.

1500 Lei | 36 luni | Partenerii Fujitsu Siemens România

SAMSUNG
SyncMaster T260HD



Rezoluție: 1920x1200 pixeli · Intrări: VGA, DVI, 2xHDMI · Alte dotari: Tuner TV (analog, DVB-T) · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m²

6.73

Samsung SyncMaster T260HD este un monitor multimedia, echipat cu tuner TV și telecomandă.

Acesta folosește un ecran cu matrice TN și o diagonală de 25.5", cu rezoluție nativă 1920x1200 pixeli și format 16:10. Este asigurată recepția transmisiunilor TV în sistem analogic și digital DVB-T, fiind livrată și o telecomandă pentru controlul de la distanță. Sunetul este redat cu ajutorul a două difuzoare stereo cu o putere de 6W RMS, poziționate în partea de jos a ecranului, însă este oferită posibilitatea conectării unui sistem audio extern folosind conexiune analogică sau Dolby Digital, cu interfață optică S/PDIF. Sunt prezenți conectori DVI, VGA Composite și doi conectori HDMI, însă pachetul include doar cabluri VGA și DVI.

Recepția transmisiunilor TV este de foarte bună calitate, mai ales după activarea suportului pentru contrast dinamic. La utilizarea drept monitor pentru PC, SyncMaster T260HD nu a reușit să impresioneze, oferind o rată de contrast măsurată la numai 654:1 și o luminozitate maximă de 213 cd/m². Acuratețea redării culorilor este slabă, fiind observată o predominanță a nuanțelor de albastru, neajuns imposibil de corectat în lipsa suportului pentru ajustarea manuală a canalelor de culoare. Unghiurile de vizibilitate sunt destul de bune, în ciuda specificațiilor modeste afișate de producător, însă responsivitatea sub medie nu reflectă cele 5ms specificate de producător. Sunetul oferit de cele două difuzoare integrate este de bună calitate, însă nu este recomandat utilizarea unui volum audio foarte ridicat. Telecomanda este de bună calitate, însă dimensiunile mari ar putea incomoda unii utilizatori.

CONCLUZIE

Mulțumită dimensiunilor mari, Samsung SyncMaster T260HD poate fi o bună alegere pentru un televizor sau vizionarea de filme pe PC.

1799 Lei | 36 luni | DECK Computers International

IIYAMA
ProLite E2607WS



Rezoluție: 1920x1080 pixeli · Intrări: VGA, DVI, HDMI · Timp de răspuns: 2ms GTG · Vizibilitate: 170°/150° · Contrast: 1000:1 · Luminozitate: 300 cd/m²

6.64

Iiyama ProLite E2607WS este un monitor cu diagonala de 26" și rezoluție 1920x1200 pixeli.

Acesta utilizează un ecran în format 16:10, bazat pe o matrice TN cu timp de răspuns de 2ms GTG și unghiuri de vizibilitate de 170°/150°, pe orizontală și verticală. Sunetul este redat cu ajutorul unor difuzoare stereo, cu o putere de 10W RMS, poziționate în partea de jos a ecranului. Este acceptat semnal video prin conexiune DVI, HDMI sau VGA, însă pachetul nu include cablul HDMI. Consumul de energie este specificat la numai 52W în regim normal de utilizare, respectiv 2W pentru stand-by.

Calibrarea culorilor la setări implicite este destul de bună, însă luminozitatea maximă de numai 213 cd/m² ar putea nemulțumi unii utilizatori. Nivelul de negru măsurat la 0.27 cd/m² este potrivit pentru majoritatea situațiilor, însă rata de contrast limitată la 694:1 nu recomandă acest model pentru filme. Responsivitatea panoului TN este excelentă, însă unghiurile de vizibilitate pe verticală sunt destul de restrictive. Piciorul de susținere permite numai modificarea înclinării ecranului, nefiind posibilă ajustarea pe înălțime, limitată la numai 5.5cm deasupra biroului. Acest aspect ar putea incomoda în cazul instalării pe un birou cu înălțime redusă, obligând adoptarea unei posturi incomode pentru utilizator. Fidelitatea sunetului redat de cele două difuzoare integrate este destul de bună, iar volumul audio este suficient pentru o încăpere de mici dimensiuni. Ajustarea manuală a canalelor de culoare a oferit o experiență dezamăgitoare, modificările fiind realizate în incremente prea mari pentru o calibrare precisă a tonalităților de culoare.

CONCLUZIE

Mulțumită timpului foarte bun de răspuns, Iiyama ProLite E2607WS este adecvat pentru pasionații de jocuri, mai puțin preocupați de calitatea imaginii.

1684 Lei | 36 luni | Maguay

	EIZO FlexScan HD2442W	LG M227WD	Samsung SyncMaster T240HD	BenQ M2400HD	Samsung SyncMaster T260HD	LG FLATRON L245WP
						
Preț	4610 Lei	999 Lei	1399 Lei	1199 Lei	1799 Lei	N/A
Detalii tehnice						
Tip matrice	S-PVA	TN	TN	TN	TN	MVA
Diagonală (inch)	24.1	22	24	24	25.5	24
Rezoluție nativă	1920x1200	1920x1080	1920x1200	1920x1080	1920x1200	1920x1200
Format	16:10	16:9	16:10	16:9	16:10	16:10
Luminozitate/măsurată (cd/m²)	450/388	300/258	300/240	300/243	300/213	500/466
Contrast/măsurat	1000:1/1071:1	1000:1/848:1	1000:1/851:1	1000:1/847:1	1000:1/654:1	1000:1/717:1
Nivel de negru (cd/m²)	0.26	0.21	0.20	0.23	0.22	0.45
Timp de răspuns BTB	16	5	5	5	5	8
Unghiuri vizibilitate	178°/178°	170°/160°	160°/160°	170°/160°	170°/150°	178°/178°
Reglare înălțime/înclinare ecran	nu/da	nu/da	nu/da	nu/da	nu/da	da/da
Rotire ecran în mod portret	nu	nu	nu	nu	nu	da
Conectori	VGA, DVI, 2xHDMI	VGA, DVI, 2x HDMI	VGA, DVI, 2xHDMI	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI,2x HDMI	VGA, DVI, HDMI
		2x SCART, S-Video	Component, S/PDIF		Component, S/PDIF	Component
		Component				
Consum (W)	48/110 max.	N/A	75	60	70	80
Dimensiuni (mm)	566x362x220	520x193x400	573xx477xx245	523x408x187	610x502x245	560x445x270
Difuzoare	N/A	2x3W	2x3W	2x1W	2x3W	N/A
Webcam	nu	nu	nu	da, 2MP	nu	nu
Microfon	nu	nu	nu	da	nu	nu
Card reader	nu	nu	nu	nu	nu	nu
USB Port	2	nu	nu	3	nu	2
Tehnologii suportate	Dynamic Contrast	Audio EQ	Dynamic Contrast	Dynamic Contrast	Dynamic Contrast	Picture-In-Picture
	Picture in Picture	ON/OFF Timer	analog/DVB-T TV tuner	Senseye+Photo	analog/DVB-T TV tuner	Funcție Pivot
	BrightRegulator	Lock System	Dolby Digital Surround	AMA, HDCP	Dolby Digital Surround	Aspect Ratio Control
Accesorii	Telecomandă	Telecomandă	Telecomandă	N/A	Telecomandă	N/A
Verdict						
Notă Performanță	8.26	7.83	7.79	7.81	6.98	7.62
Dotări	8.8	8.8	8.6	8	9	8
Calitate construcție	8	9	9	9	9	8
Nota finală	**8.32**	**8.26**	**8.19**	**8.09**	**7.79**	**7.77**

	BenQ M2200HD	Iiyama ProLite B2409HDS	Horizon 2408SW	Fujitsu Siemens AMILO SL 3260W	Iiyama ProLite E2607WS	Iiyama ProLite B2209HDS
						
Preț	1199 Lei	1200 Lei	1039 Lei	1500 Lei	1684 Lei	895 Lei
Detalii tehnice						
Tip matrice	TN	TN	TN	TN	TN	TN
Diagonală (inch)	22	24	24	25.5	26	22
Rezoluție nativă	1920x1080	1920x1080	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1080
Format	16:9	16:9	16:10	16:10	16:10	16:9
Luminozitate/măsurată (cd/m²)	300/252	300/281	400/310	300/248	300/213	300/271
Contrast/măsurat	1000:1/847:1	20000 : 1 (ACR)/681:1	1000:1/812:1	5000:1(DCR)/763:1	1000:1/694:1	20000 : 1 (ACR)/568:1
Nivel de negru (cd/m²)	0.24	0.26	0.36	0.23	0.27	0.35
Timp de răspuns BTB	5	5	5	5	5	5
Unghiuri vizibilitate	170°/160°	170°/160°	160°/160°	170°/170°	170°/150°	170°/160°
Reglare înălțime/înclinare ecran	nu/da	da/da	da/da	nu/da	nu/da	nu/da
Rotire ecran în mod portret	nu	da	da	nu	nu	nu
Conectori	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI, HDMI
Consum (W)	60	43	90	45/35 (mod ECO)	52	41
Dimensiuni (mm)	523x408x187	561x523x250	655x525x190	609x238x475	597x 460x238	513x366x182
Difuzoare	2x1W	2x2W	2x1W	2x1W	2x5W	2x2W
Webcam	da, 2MP	nu	nu	nu	nu	nu
Microfon	da	nu	nu	nu	nu	nu
Card reader	nu	nu	da	nu	nu	nu
USB Port	3	nu	1	nu	nu	nu
Tehnologii suportate	Dynamic Contrast	Advanced Contrast Ratio	Meniu multimedia	Dynamic Contrast	Advanced Contrast Ratio	Advanced Contrast Ratio
	Senseye+Photo	ECO Mode		Power Saving Mode	ECO Mode	ECO Mode
	AMA, HDCP					
Accesorii	N/A	N/A	Telecomandă	N/A	N/A	N/A
Verdict						
Notă Performanță	7.6	7.45	7.35	7.63	7.24	7.14
Dotări	8	7.4	8.4	5.8	6.6	6.2
Calitate construcție	8	9	7	8	8	7
Nota finală	**7.76**	**7.75**	**7.49**	**7.34**	**7.24**	**6.92**



DUELUL 3D

DE LA HD 4870 LA GTX 275

Odată cu lansarea generaţiei GeForce 8000, NVIDIA a adus un nivel de performanţă grafică fără precedent. Desigur, preţurile de achiziţie pentru aceste modele erau destul de mari, însă nu exagerate raportat la ceea ce ofereau. Din păcate, segmentul mainstream, reprezentat în acea perioadă de GeForce 8600GT, nu reuşea să-i satisfacă pe mulţi dintre pasionaţii de jocuri. Astfel, aceştia erau nevoiţi să se orienteze către segmentul High End, mult mai costisitor. De cealaltă parte a baricadei, fuzionarea echipelor AMD şi ATI nu era finalizată, deci nu putea fi vorba despre o concurenţă reală. În aceste condiţii, NVIDIA era practic suverană pe piaţa soluţiilor grafice.

Deşi a întârziat nejustificat de mult lansarea primelor soluţii grafice cu suport DirectX 10, AMD nu a reuşit să reprezinte vreun pericol pentru supremaţia NVIDIA. Prima generaţie de plăci video Radeon lansată după preluarea ATI de către AMD nu s-a ridicat la nivelul performanţelor oferite de concurenţă. Desigur, modelul HD 2900 XT oferea rezultate similare cu GeForce 8800GTS. Acesta nu a fost însă suficient pentru a echilibra balanţa. Radeon HD 3800 a fost prima familie de plăci video oferită de AMD care a reprezentat un pericol pentru NVIDIA. Chiar dacă pentru scurt timp, ea a reuşit să îşi adjudece locul întâi în materie de performanţă. Cel mai important aspect este însă efectul direct pe care l-a avut asupra pieţei. Datorită înteţirii concurenţei dintre cei doi producători, raportul performanţă/preţ a suferit o modificare în favoarea utilizatorului. Tot cu această ocazie a avut loc şi scindarea segmentului High End în Enthusiast şi Performance. Pentru a putea acoperi cât mai bine toate segmentele, AMD a ales o cale cât mai practică. Astfel, cel mai rapid nucleu grafic al său se limitează la segmentul Performance, iar segmentul Enthusiast este acoperit prin fabricarea unei plăci video dual-GPU ce are la bază acelaşi chipset. Deşi s-a încăpăţânat o vreme să concureze prin plăci video single-GPU, NVIDIA a înţeles că acest lucru nu va fi posibil pe termen lung. Drept urmare, s-a adaptat rapid noii situaţii şi a început la rândul său să ofere acceleratoare grafice dual-GPU. Cu toate acestea, producătorul este conştient de dezavantajele ce însoţesc configuraţiile multi-GPU în unele aplicaţii. De aceea, continuă să ofere entuziaştilor şi plăci video single-GPU, precum GeForce GTX 285.

EVOLUŢIA SEGMENTULUI PERFORMANCE

Odată cu lansarea generaţiilor Radeon HD 4000 şi respectiv GeForce 200, segmentul Performance a fost revoluţionat. Tot de atunci, există un joc de-a şoarecele şi pisica între cei doi competitori. Deşi niciunul dintre ei nu a lansat o generaţie nouă, ambii sunt deja la al treilea model pentru partea superioară a segmentului Performance. Evoluţia aceasta este foarte importantă pentru utilizator deoarece exact acest sub-segment este cel ce permite rularea tuturor jocurilor pe PC în condiţii bune. De asemenea, tocmai această concurenţă acerbă între ATI şi NVIDIA este cea care are ca rezultat îmbunătăţirea performanţelor de la un model la altul, concomitent cu menţinerea preţului de achiziţie.

Cum modificările aduse soluţiilor grafice în ultimul an nu sunt majore, upgrade-ul pentru un posesor de GeForce GTX 260 sau Radeon HD 4870 este greu de justificat. Conştienţi de acest fapt, cei doi producători au realizat că investiţiile în dezvoltarea unor noi componente trebuie să fie cât mai mici cu putinţă. Cu aproximativ un an în

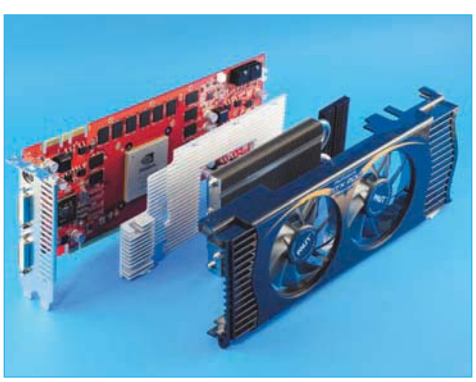







	GeForce GTX 275	Radeon HD 4890	GeForce GTX 260 216	Radeon HD 4870 1GB	GeForce GTX 260 192	Radeon HD 4870 512MB
Frecvență GPU/shaders/memory	633/1404/2268	850/850/3900	576/1242/1998	750/750/3600	576/1242/1998	750/750/3600
Proces de fabricație	55nm	55nm	55nm	55nm	65nm	55nm
Cantitate și tip memorie video	896MB GDDR3	1GB GDDR5	896MB GDDR3	1GB GDDR5	896MB GDDR3	512MB GDDR5
Interfață cu memoria	448bit	256bit	448bit	256bit	448bit	256bit
Procesoare unificate de shader	240	800	216	800	192	800
Rezultate teste						
Consum sistem idle (W)	141	172	151	166	146	183
Consum sistem load (W)	321	305	310	294	297	312
Temperatură nucleu idle (°C)	45	53	49	66	52	77
Temperatură nucleu load (°C)	90	70	78	86	81	85
Turație ventilator idle (RPM)	1400	1600	1300	1000	1500	1000
Turație ventilator load (RPM)	2100	2800	1600	1800	2000	2100
3DMark Vantage Entry	31059	29057	28515	27877	27724	27867
3DMark Vantage Performance	11979	11337	10351	10349	9681	10242
3DMark Vantage High	8254	7164	6968	6268	6476	6373
Crysis Warhead 1680x1050	23.98	23.68	20.51	21.48	19.15	20.68
Crysis Warhead 1920x1050	20.94	20.91	17.93	18.95	16.76	17.63
Crysis Warhead 1680x1050 4x/8x	17.32	23.55	14.84	15.23	13.98	13.87
Crysis Warhead 1920x1050 4x/8x	14.87	21.28	12.77	13.5	12.03	11.88
Far Cry 2 1680x1050	74.3	72.26	64.88	64.99	61.56	61.18
Far Cry 2 1920x1080	69.95	66.9	60.59	59.99	57.52	56.31
Far Cry 2 1680x1050 4x/8x	61.93	54.64	54.07	49.1	51.66	41.1
Far Cry 2 1920x1080 4x/8x	57.61	49.8	49.99	44.72	47.83	32.99
Enemy Territory Quake Wars 1680x1050	175	207	159	191	158	188
Enemy Territory Quake Wars 1920x1080	168	192	150	176	147	174
Enemy Territory Quake Wars 1680x1050 4x/8x	128	149	112	137	109	125
Enemy Territory Quake Wars 1920x1080 4x/8x	116	135	101	123	98	113
Tom Clancy's H.A.W.X. 1680x1050	86	74	76	66	72	65
Tom Clancy's H.A.W.X. 1920x1080	81	67	71	61	66	60
Tom Clancy's H.A.W.X. 1680x1050 4x/8x	52	40	44	36	42	35
Tom Clancy's H.A.W.X. 1920x1080 4x/8x	42	37	36	34	35	30
The Last Remnant 1680x1050	116.43	97.57	101.31	90.1	97.94	88.86
The Last Remnant 1920x1080	98.12	82.79	85.15	76.11	81.88	75.07

urmă, cele două soluții disponibile erau GeForce GTX 260 și Radeon HD 4870. Modelul NVIDIA beneficia de frecvențele 576/1242/1998 MHz și de 192 de procesoare unificate de shader, interfața cu cei 896MB memorie GDDR3 fiind pe 448bit. Alternativa ATI bazată pe nucleul RV770 folosea frecvențele 750/750/3600 MHz și 800 de procesoare unificate de shader, interfața cu cei 512MB memorie GDDR5 fiind pe 256bit. Încercând să preia conducerea acestui segment, ambele companii au adus modificări produselor, menite să îmbunătățească performanțele. De o parte a baricadei, NVIDIA a ales să mărească numărul de procesoare unificate de shader de la 192 la 216. Alegând o metodă oarecum mai simplă, AMD a dublat cantitatea de memorie video, de la 512MB



la 1GB, lăsând restul specificațiilor neschimbate. La începutul lunii aprilie, cei doi producători au introdus noi modele Performance. La fel ca în trecut, noile soluții nu aduc ceva nou, ci se bazează pe nuclee vechi cu mici modificări. AMD a ales pentru Radeon HD 4890, care a fost prezentat deja în ediția trecută a revistei, o cale cât mai simplă. Astfel, a fost modificat layout-ul nucleului pentru a permite o eliminare mai rapidă a căldurii și au fost îmbunătățite VRM-ul și cooler-ul. Aceste mici retușuri au ca rezultat posibilitatea de a rula la frecvențe mai mari, deși în esență este utilizat același nucleu grafic. Astfel, producătorul a reușit să ofere o placă video mai performantă decât GeForce GTX 260 la același preț. Pentru a se asigura că va păstra dominația segmentului Performance în materie de performanță, NVIDIA a păstrat obiceiul de creștere a numărului de procesoare unificate de shader. La fel ca modelele GTX 280 și GTX 285, GeForce GTX 275 beneficiază de 240 de procesoare unificate de shader. Spre deosebire de acestea însă, interfața cu cei 896MB memorie GDDR3 este pe 448bit, la fel ca în cazul lui GTX 260. Frecvențele de funcționare sunt stabilite de NVIDIA între GeForce GTX 260 și GeForce GTX 285. Acest pas este destul de riscant pentru companie, specificațiile noului produs fiind îngrijorător de apropiate de modelele mai scumpe. Desigur, acest aspect este în avantajul utilizatorului, însă ar putea afecta negativ vânzările companiei pe segmentul Enthusiast.

SPECIFICAȚII VERSUS PERFORMANȚE

După cum se poate observa, atât NVIDIA, cât și AMD au adus în două rânduri îmbunătățiri modelelor din segmentul Performance, mărind astfel valoarea raportului performanță/preț. Cu toate acestea, modificarea specificațiilor nu are întotdeauna ca rezultat o creștere liniară a performanțelor. De exemplu, se știe că de obicei o supratactare a nucleului de 10% nu are ca efect o îmbunătățire a framerate-ului tot de 10%. De aceea, ne-am propus să stabilim sporul de performanță adus de cele două companii segmentului Performance în ultimul an și am testat fiecare model.

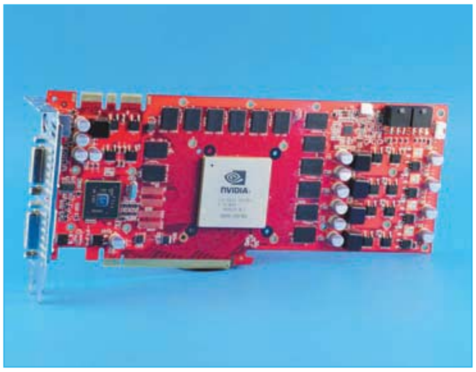
PROCEDURA DE TESTARE

Pentru a evita eventualele limitări ale platformei, am folosit un procesor Intel Core 2 Q9650 tactat la 4GHZ de o placă de bază GIGABYTE GA-EP45-EXTREME și răcit cu un cooler Cooler Master V8. Memoria RAM Mushkin 996630 oferită de Soliton Computers a rulat fără bătăi de cap la frecvența de 1000MHz. Pentru solicitarea plăcilor și verificarea stabilității în condiții de stres am utilizat aplicația FurMark, iar monitorizarea

temperaturilor şi a turaţiilor ventilatoarelor a fost posibilă datorită GPU-Z. Pentru măsurarea performanţelor, am folosit benchmark-ul sintetic 3DMark Vantage, dar şi o serie de jocuri. Crysis Warhead, Far Cry 2 şi Tom Clancy's H.A.W.X. au fost alese datorită popularităţii, în timp ce Enemy Territory Quake Wars are rolul de a ilustra performanţele în aplicaţii OpoenGL. The Last Remnant a fost introdus pentru a completa lista de teste şi nu a fost rulat cu AA şi AF deoarece nu suportă aceste tehnologii. Mai trebuie menţionat că toate jocurile au fost rulate la cele mai înalte niveluri de calitate. Ca dispozitiv de afişare, am folosit un monitor wide cu diagonala de 24" şi aspect 16:9. S-a optat pentru un astfel de display deoarece el reprezintă la ora actuală alegerea ideală atât pentru aplicaţii 3D, cât şi pentru mediul multimedia. În plus, preţul de achiziţie este accesibil unui număr ridicat de utilizatori. De exemplu, modelul BenQ M2400HD folosit poate fi achiziţionat pentru numai 1200 Lei. Cele cinci jocuri selectate au fost rulate şi la rezoluţia 1680x1050 special pentru posesorii de monitoare wide cu diagonale mai mici, precum 22".

Deoarece de-a lungul timpului au fost prezentate destule exemplare de Radeon HD 4870 şi GeForce GTX 260 şi potenţialul lor de overclocking este cunoscut, acestea au fost testate numai la frecvenţele implicite. Pentru Radeon HD 4890 şi GeForce GTX 275 am căutat însă şi frecvenţele maxime în condiţii de stabilitate. Cu toate acestea, nu pot să nu amintesc frecvenţele uzuale suportate de modelele mai vechi. Astfel, un GeForce GTX 260 poate atinge frecvenţe apropiate de 730/1500/2500 MHz, iar un Radeon HD 4870 poate funcţiona într-un caz fericit la 850/4600 MHz. Pe lângă temperaturi şi performanţe, am măsurat şi consumul sistemului, atât în idle, cât şi în sarcină 3D, folosind un watt meter.

Modelul GeForce GTX 275 testat este produs de Palit şi a fost pus la dispoziţia noastră pentru testare de producător. Design-ul plăcii este diferit faţă de cel recomandat de NVIDIA. Se remarcă utilizarea unui cooler propriu, care beneficiază de trei heatpipe-uri şi două ventilatoare cu diametrul de 80mm. Sunt răcite toate componentele esenţiale ale plăcii. Acest design propriu nu oferă o imagine clară asupra temperaturilor sau a nivelului de zgomot deoarece nu este folosit cooler-ul standard. În plus, potenţialul de overclocking ar putea fi diferit pentru modelele



Overclocking

	GeForce GTX 275	Radeon HD 4890
Frecvenţă GPU/shaders/memory	710/1480/2600	960/960/4640
Rezultate teste		
Consum sistem idle (W)	137	177
Consum sistem load (W)	349	328
Temperatură nucleu idle (°C)	46	55
Temperatură nucleu load (°C)	91	73
Turaţie ventilator idle (RPM)	1400	1700
Turaţie ventilator load (RPM)	2400	3000
3DMark Vantage Entry	32432	30418
3DMark Vantage Performance	13100	12563
3DMark Vantage High	9234	8180
Crysis Warhead 1680x1050	26.83	26.93
Crysis Warhead 1920x1050	23.5	23.75
Crysis Warhead 1680x1050 4x/8x	19.51	18.67
Crysis Warhead 1920x1050 4x/8x	16.77	16.6
Far Cry 2 1680x1050	81.61	79.73
Far Cry 2 1920x1080	76.88	75.01
Far Cry 2 1680x1050 4x/8x	68.56	61.92
Far Cry 2 1920x1080 4x/8x	63.97	56.45
Enemy Territory Quake Wars 1680x1050	179	225
Enemy Territory Quake Wars 1920x1080	176	210
Enemy Territory Quake Wars 1680x1050 4x/8x	141	166
Enemy Territory Quake Wars 1920x1080 4x/8x	129	152
Tom Clancy's H.A.W.X. 1680x1050	93	82
Tom Clancy's H.A.W.X. 1920x1080	85	78
Tom Clancy's H.A.W.X. 1680x1050 4x/8x	57	45
Tom Clancy's H.A.W.X. 1920x1080 4x/8x	46	42
The Last Remnant 1680x1050	129.55	112.47
The Last Remnant 1920x1080	108.23	96.18

ce respectă design-ul standard. Totuşi, nimeni nu poate nega că implementarea oferită de Palit reprezintă un echilibru între eficienţă şi performanţă, placa remarcându-se printr-un nivel de zgomot redus pentru segmentul din care face parte.

Se observă amplasarea tuturor chip-urilor de memorie GDDR3 pe o singură parte a PCB-ului şi cele două locuri libere. La fel ca toate nucleele GT200, chipset-ul lui GTX 275 are dimensiuni impresionante şi este prevăzut cu un heat spreader. De asemenea, este evidentă absenţa ramei, care în mod normal asigura protecţie mecanică chipset-ului. Orificiile alocate acesteia sunt folosite pentru fixarea radiatorului ce acoperă nucleul.

Cele două GeForce GTX 260 au fost oferite de PCCenter.ro şi sunt produse de Leadtek, în timp ce Radeon HD 4870 512MB şi Radeon HD 4890 au fost obţinute prin amabilitatea ASUS România. Modelul Radeon HD 4870 1GB testat este produs de HIS şi este disponibil în România datorită Asesoft Distribution.

CONCLUZIE

Analizând rezultatele obţinute în jocurile rulate, reiese că toate cele şase plăci video sunt suficient de performante pentru aplicaţiile actuale. Cu alte cuvinte, dacă un utilizator deţine una dintre aceste soluţii, upgrade-ul nu este deocamdată justificat. Cu toate acestea, nu neagă nimeni că ambii producători şi-au îmbunătăţit considerabil produsele, deşi niciunul nu a lansat o nouă generaţie de plăci video. De aceea, un pasionat de jocuri poate opta cu încredere pentru oricare dintre cele şase soluţii prezentate, în funcţie de bugetul pe care îl are la dispoziţie. Raportul performanţă/preţ este foarte bun, atât în cazul NVIDIA, cât şi în cazul AMD. Cu toate acestea, mulţi doritori de plăci video performante s-ar putea găsi în ipostaza de a fi obligaţi să aleagă AMD. Deocamdată, NVIDIA se confruntă cu probleme de disponibilitate în privinţa lui GTX 275. Acest aspect nu poate nega însă faptul că noua placă video oferită de NVIDIA reuşeşte să obţină cele mai bune performanţe din segmentul Performance în aplicaţiile DirectX 10, ceea ce reprezintă un atu foarte important pentru redresarea inaginii companiei. Desigur, AMD reuşeşte să obţină rezultate considerabil mai bune în aplicaţiile OpenGL, însă pentru pasionaţii de jocuri acest aspect contează mai puţin. În calitate de utilizatori, nu putem decât să sperăm că acest joc de-a şoarecele şi pisica va continua la nesfârşit. Efectele lui sunt cât se poate de clare şi lucrează în favoarea consumatorului final. De la Radeon HD 4870 cu 512MB memorie grafică şi GeForce GTX 260 cu 192 de procesoare unificate de shader până la Radeon HD 4890 şi GeForce GTX 275, plăcile video din segmentul Performance au cunoscut îmbunătăţiri vizibile în materie de performanţă, preţul de achiziţie nemodificându-se sesizabil. Deşi părea a se afla într-o situaţie delicată după veniturile slabe înregistrate în ultimul trimestru al anului trecut, NVIDIA îşi întăreşte poziţia prin noul său produs. Disponibilitatea redusă a acestuia ar putea fi privită totuşi cu ochi neîncrezători.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

NVIDIA GeForce 3D Vision

Deşi prin modul în care sunt generate, scenele din jocuri sunt reproduse tridimensional de către acceleratoarele grafice, monitoarele convenţionale nu pot reda decât imagini bidimensionale, lipsite de informaţiile necesare pentru percepţia adâncimii şi crearea unei senzaţii de spaţializare a obiectelor. Percepţia adâncimii este facilitată în mod normal prin interpretarea micilor diferenţe existente în imaginile observate de ochii umani, distanţaţi unul de celălalt pentru a oferi imagini din perspective uşor diferite. Desigur, imaginile redate pe suprafaţa plată a unui monitor obişnuit arată la fel, indiferent de unghiul din care sunt privite, fiind necesară găsirea unor soluţii alternative pentru emularea componentei 3D. O modalitate de a adăuga o dimensiune 3D imaginilor reproduse de un monitor 2D obişnuit este alternarea în succesiune rapidă a imaginilor, privite din unghiuri uşor diferite, asemeni ochilor umani. Din nefericire, în acest caz, imaginile afişate sunt observate în mod egal de ambii ochi, rezultatul fiind cât se poate de neplăcut.

Aici este momentul când NVIDIA GeForce 3D Vision îşi găseşte utilitatea, oferind o modalitate de separare a imaginilor afişate, astfel încât fiecare ochi primeşte numai imaginile care îi sunt destinate. Modalitatea de funcţionare implică o sincronizare foarte precisă între imaginile afişate de monitor şi lentilele ochelarilor 3D, comandate astfel încât să permită observarea uneia dintre cele două imagini afişate, devenind opace în perioadele de aşteptare. Pentru a nu percepe schimbările survenite, este necesară alternarea imaginilor afişate de cel puţin 60 de ori pe secundă pentru fiecare ochi, rezultând o rată de refresh efectivă de 120Hz, monitorul fiind responsabil de afişarea ambelor imagini. Utilizarea unui monitor cu rată de refresh mai mică de 100Hz va duce în schimb la oboseală excesivă asupra ochilor şi disconfort, percepţia etapelor de alternare a imaginilor obligând ochii să se adapteze în mod constant la schimbările de luminozitate, efectul fiind cunoscut sub denumirea de "flickering". Acesta este motivul pentru care NVIDIA recomandă folosirea acestui produs numai împreună cu un monitor capabil să atingă o rată de refresh de 120Hz, singurele modele disponibile pe piaţă în acest moment fiind Samsung SyncMaster 2233RZ şi ViewSonic FuHzion VX2265wm, ambele cu un preţ sensibil mai mare decât cel al unui monitor obişnuit.

NVIDIA GeForce 3D Vision este compus dintr-un transmiţător infraroşu prevăzut cu reglaj pentru ajustarea percepţiei 3D, cabluri USB pentru conectarea acestuia şi alimentarea ochelarilor 3D, prevăzuţi cu o baterie Li-Ion capabilă să asigure o autonomie de până la 40 de ore. Pachetul mai include un cablu DVI-to-HDMI, husă de protecţie şi un set de cleme din cauciuc pentru o mai bună potrivire a ochelarilor. În privinţa aspectului, ochelarii nu sunt tocmai la modă, însă greutatea de numai 52 grame şi formatul carcasei permit o utilizare confortabilă. Persoanele care poartă însă în mod normal ochelari de vedere vor întâmpina greutăţi suplimentare. Lentilele nu sunt perfect transparente, oferind impresia unor ochelari de soare obişnuiţi, pentru rezultate optime fiind recomandată utilizarea în încăperi fără alte surse de lumină. Dispozitivul este, în prezent, compatibil numai cu sistemele de operare Windows Vista pe 32biţi şi 64biţi, funcţionând doar în combinaţie cu un accelerator grafic NVIDIA. Deoarece modul de funcţionare necesită randarea de imagini diferite pentru fiecare dintre ochi, acceleratorul grafic trebuie să randeze un număr dublu de cadre pe secundă pentru o experienţă de joc fluidă, fiind recomandată achiziţionarea unui model capabil să ofere minim 60 de cadre pe secundă în jocurile favorite. În afara driverelor necesare funcţionalităţii 3D Stereo, NVIDIA oferă şi un video player software, necesar pentru redarea conţinutului video 3D. Din păcate, filmele obişnuite nu pot fi redate în acest mod, acestea neconţinând informaţiile de adâncime necesare pentru o spaţializare tridimensională.

3D VISION ÎN JOCURI

Aşa cum îi spune şi numele, acest sistem îşi arată posibilităţile în special în jocuri, la ora actuală creaţii eminamente 3D. Testele efectuate au luat în considerare jocuri mai vechi sau mai noi, de la Age of Empires III până la Assassin's Creed şi Burnout Paradise: The Ultimate Box. Teoretic, toate jocurile tridimensionale se pretează pentru spaţializarea 3D Vision, dar unele dintre ele vor avea probleme deoarece nu reuşesc adaptarea corectă la rata efectivă de refresh de 120Hz, ca în cazul lui Cryostasis. În schimb, în Age of Empires III, de exemplu, chiar de la meniul de început al jocului, perspectiva clădirilor duce cu gândul la dioramele din muzee, care prezintă scene încremenite din epoci trecute, cu deosebirea că în cazul de faţă omuleţii se mişcă. La fel, în cadrul jocului propriu-zis, toate construcţiile, privite la zoom maxim, dau senzaţia că ies din monitor, uneori adâncimea fiind prea mare pentru posibilitatea ochiului, astfel fiind necesară micşorarea acesteia. În plus, deranjează întrucâtva diferenţa vizibilă dintre jocul transformat în 3D şi interfaţa rămasă plată, dând senzaţia unui carton plasat drept peste reprezentarea tridimensională.

Assassin's Creed şi-a dovedit spectaculozitatea prin dimensiunea spaţiilor deschise, cu abisuri şi stânci; chiar l-am şi aruncat pe Altair în gol, doar pentru a "gusta" senzaţia aruncării în vid. Chiar şi în zona dintre niveluri a jocului, realizată ca un laborator, podelele transparente şi sticla şi oţelul dau impresia că personajul chiar evoluează într-un mediu "rotunjit" cu absolut toate atributele realităţii.

Burnout Paradise este poate mai puţin spectaculos în ceea ce priveşte peisajele, dar recuperează din plin în cazul maşinilor. Ce-i drept, durează puţin până ce ochelarii realizează focusul pe toate detaliile din cimitirul de maşini din joc, unde se alege vehiculul. Este păcat că nu pot fi redate capturi de ecran, pentru că senzaţia seamănă cu cea de a da ocol unei maşini reale, într-un showroom.

Faţă de alte sisteme cu scop similar (testate cu ceva timp în urmă, la E3 în Los Angeles şi GC în Leipzig), 3D vision a avansat atât în ceea ce priveşte design-ul, mult simplificat, cât şi funcţionalitatea în sine. Ne-ar plăcea ca pe viitor să apară titluri realizate special sau cu acest sistem de spaţializare în minte, pentru că în acest moment, deşi spectaculoase, unele jocuri prezintă probleme de randare.

CONCLUZIE

Deşi ochelarii în sine şi sistemul de vizualizare pe care îl promovează sunt, tehnologic vorbind, un pas înainte şi nici nu sunt foarte scumpi, nu trebuie uitată nevoia de a avea un monitor puternic (şi costisitor), alături de o placă video peste medie pentru a reda cadrele necesare. Dacă aceste condiţii se îndeplinesc, pasionaţii de jocuri ar putea adăuga un nou gadget în colecţie.





Cerinţe sistem: Windows Vista 32/64 bit, GeForce 8800 / 9800 / GTX 200 Series, Monitor cu rată de refresh >100Hz • Conexiune: USB • Autonomie ochelari: 40 ore

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii NVIDIA România

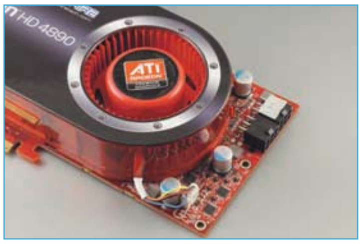
Note

Performanţă: 9.00 | Ergonomie: 7.00

Verdict 8.00

Sapphire
HD4890 1G GDDR5







Ca toți partenerii AMD, Sapphire oferă la această dată implementarea standard pentru chipset-ul RV790.

Atât PCB-ul, cât și cooler-ul sunt cele recomandate de AMD. Frecvențele aplicate nucleului și chip-urilor de memorie GDDR5 sunt 850Mz și respectiv 3900MHz. Ca bundle software, pachetul conține o licență Advanced pentru 3DMark Vantage, aplicația PowerDVD 7 și un disc cu CyberLink DVD Solutions. Accesoriile prezente sunt convertoarele de semnal video DVI-to-VGA și DVI-to-HDMI, adaptoarele de alimentare, cablul HDTV și conectorul pentru configurații CrossFire.

La frecvențele implicite, temperatura nucleului a variat între 56°C în idle și 78°C în sarcină, iar turația ventilatorului a atins 2700RPM. Temperatura PCB-ului se apropie de 70°C. La capitolul overclocking, nu am putut depăși în condiții de stabilitate 960MHz pentru nucleu și 4600Mz pentru memoria video. Aceste valori au avut ca efect creșterea temperaturii în sarcină cu 3°C și atingerea unei turații a ventilatorului de 2800RPM. Sporul de performanță obținut este vizibil în toate aplicațiile rulate, remarcându-se Far Cry 2 în special la rezoluții mari sau la activarea AA și AF.

CONCLUZIE

Sapphire HD 4890 este o placă video potrivită pentru pasionații de jocuri pe PC, dar și pentru cei cu oarecare cunoștințe despre overclocking.

Preț	Garanție	Contact
1054 Lei	N/A	Partenerii Sapphire România

Detalii tehnice

Chipset: RV790 • Memorie video: 1GB GDDR5 • Interfață cu memoria: 256bit • Frecvențe de funcționare GPU/Mem: 850MHz / 3900MHz • Interfață: PCI-Express X16 • Conectori: 2xDVI, TV-Out • Software: 3DMark Vantage Advanced, PowerDVD 7, CyberLink DVD Solutions

Teste

3DMark Vantage Entry	28672	29864	3DMark Vantage Performance	11190	12413
Crysis Warhead 1280x1024	29.87	32.91	E.T.-Quake Wars 1280x1024	232	242
Crysis Warhead 1600x1200	22.10	25.20	E.T.-Quake Wars 1600x1200	200	219
Crysis Warhead 1280x1024 4x/8x	20.60	23.39	E.T.-Quake Wars 1280x1024 4x/8x	178	197
Crysis Warhead 1600x1200 4x/8x	16.36	18.66	E.T.-Quake Wars 1600x1200 4x/8x	146	163
Far Cry 2 1280x1024	78.39	83.97	World in Conflict 1280x1024	56	56
Far Cry 2 1600x1200	72.13	79.25	World in Conflict 1600x1200	55	55
Far Cry 2 1280x1024 4x/8x	63.65	71.52	World in Conflict 1280x1024 4x/8x	47	51
Far Cry 2 1600x1200 4x/8x	55.35	62.52	World in Conflict 1600x1200 4x/8x	43	47

Performanțe

Performanță: 7.79 Overclocking: 8.21 Dotări: 6.5

7.87

ASUS
ENGTX260 MATRIX







ASUS oferă o implementare proprie în cadrul cunoscutei familii MATRIX pentru GeForce GTX260.

Placa beneficiază de o soluție de răcire impresionantă prin design. Aceasta este confecționată din trei radiatoare, patru heatpipe-uri și două ventilatoare cu diametrul de 80mm. Singurul dezavantaj al său este nivelul de zgomot ridicat. Ca neajunsuri, se observă absența unor radiatoare pentru VRM sau chip-urile de memorie GDDR3. Deși a folosit o soluție de răcire avansată, producătorul nu a modificat frecvențele de funcționare, acest aspect rămânând la latitudinea utilizatorului.

Rulând la frecvențe implicite, temperatura nucleului a variat între 45°C și 67°C, valori care ilustrează eficiența cooler-ului. Din păcate, turația celor două ventilatoare nu poate fi monitorizată, însă ea rămâne neschimbată indiferent de nivelul de solicitare. ASUS oferă în pachet o aplicație destinată pasionaților de overclocking. Folosind-o, am obținut frecvențele 780/1720/2400 în condiții de stabilitate. Temperatura maximă atinsă de nucleu în aceste condiții nu a depășit 76°C, iar sporul de performanță este impresionant în toate aplicațiile rulate, concurând cu succes cu Radeon HD 4890.

CONCLUZIE

ASUS ENGTX260 MATRIX este o soluție grafică ideală pentru pasionații de jocuri și iubitorii de overclocking. Din păcate, nivelul de zgomot nu o recomandă celor ce doresc un sistem silențios.

Preț	Garanție	Contact
1099 Lei	36 luni	Partenerii ASUS România

Detalii tehnice

Chipset: GT200 • Memorie video: 896MB GDDR3 • Interfață cu memoria: 448bit • Frecvențe de funcționare GPU/Mem: 576MHz / 1998MHz • Interfață: PCI-Express X16 • Conectori: 2xDVI, TV-Out • Software: ASUS Utility

Teste

3DMark Vantage Entry	28399	32628	3DMark Vantage Performance	10309	12941
Crysis Warhead 1280x1024	25.99	33.70	E.T.-Quake Wars 1280x1024	176	178
Crysis Warhead 1600x1200	19.25	24.88	E.T.-Quake Wars 1600x1200	158	176
Crysis Warhead 1280x1024 4x/8x	19.09	24.50	E.T.-Quake Wars 1280x1024 4x/8x	132	162
Crysis Warhead 1600x1200 4x/8x	13.79	17.68	E.T.-Quake Wars 1600x1200 4x/8x	107	135
Far Cry 2 1280x1024	71.56	90.21	World in Conflict 1280x1024	63	70
Far Cry 2 1600x1200	61.89	78.76	World in Conflict 1600x1200	58	67
Far Cry 2 1280x1024 4x/8x	60.40	76.16	World in Conflict 1280x1024 4x/8x	50	58
Far Cry 2 1600x1200 4x/8x	51.79	65.63	World in Conflict 1600x1200 4x/8x	42	52

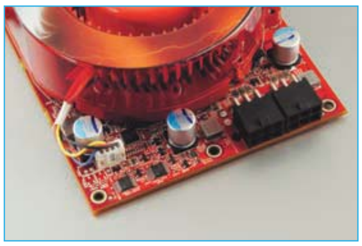
Performanțe

Performanță: 7.10 Overclocking: 8.27 Dotări: 2.0

7.26

ASUS
EAH4890/HTDI/1GD5/A







ASUS EAH4890/HTDI/1GD5/A reprezintă implementarea standard a chipset-ului RV790 oferită de ASUS.

Modelul respectă design-ul de referinţă şi frecvenţele recomandate de AMD. Cu toate acestea, pachetul include aplicaţia SmartDoctor care îi permite utilizatorului să mărească tensiunea de alimentare şi teoretic să atingă frecvenţe mai mari. Din păcate, utilizarea driver-ului oferit de producător a dus la imposibilitatea de a rula FurMark. Drept urmare, m-am limitat la overclocking-ul clasic, folosind ATI Overdrive din Control Center. Nu este oferit niciun fel de bundle software, dar ASUS a inclus în pachet un mouse pad ce imită pielea. Acesta are însă dimensiuni reduse şi probabil nu va fi apreciat.

La frecvenţele implicite, nucleul grafic a atins temperatura de 77°C în sarcină, iar ventilatorul şi-a crescut automat turaţia de la 1600RPM la 3200RPM, devenind foarte gălăgios. Frecvenţele maxime obţinute în condiţii de stabilitate au fost 960MHz pentru nucleu şi 4640MHz pentru chip-urile de memorie GDDR5. Temperatura în sarcină a mai crescut cu 3°C, iar turaţia ventilatorului s-a stabilizat la 3400RPM. Sporul de performanţă este însă vizibil în toate aplicaţiile rulate.

CONCLUZIE

ASUS EAH4890/HTDI/1GD5/A este o soluţie grafică potrivită pentru pasionaţii de jocuri cu pretenţii mari, dar şi pentru iubitorii overclocking-ului.

Preţ	Garanţie	Contact
1149 Lei	36 luni	Partenerii ASUS România

Detalii tehnice

Chipset: RV790 • Memorie video: 1GB GDDR5 • Interfaţă cu memoria: 256bit • Frecvenţe de funcţionare GPU/Mem: 850MHz / 3900MHz • Interfaţă: PCI-Express X16 • Conectori: 2xDVI, TV-Out • Software: N/A

Teste

3DMark Vantage Entry	28826	30596	3DMark Vantage Performance	11259	12546
Crysis Warhead 1280x1024	29.87	33.88	E.T.-Quake Wars 1280x1024	228	250
Crysis Warhead 1600x1200	22.18	25.11	E.T.-Quake Wars 1600x1200	191	213
Crysis Warhead 1280x1024 4x/8x	20.6	23.44	E.T.-Quake Wars 1280x1024 4x/8x	173	194
Crysis Warhead 1600x1200 4x/8x	16.37	18.66	E.T.-Quake Wars 1600x1200 4x/8x	140	159
Far Cry 2 1280x1024	78.86	84.71	World in Conflict 1280x1024	56	56
Far Cry 2 1600x1200	72.41	79.89	World in Conflict 1600x1200	55	57
Far Cry 2 1280x1024 4x/8x	63.94	71.81	World in Conflict 1280x1024 4x/8x	47	51
Far Cry 2 1600x1200 4x/8x	55.47	62.86	World in Conflict 1600x1200 4x/8x	43	47

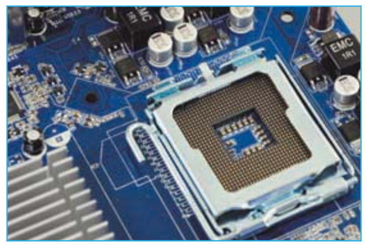
Performanţe

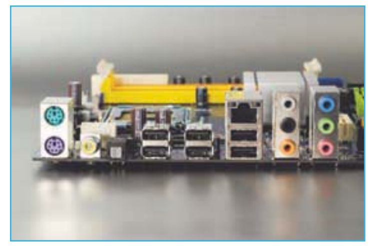
Performanţă: 7.75 Overclocking: 8.27 Dotări: 6.0

7.85

ASRock
P45DE







P45DE este un model nou cu chipset Intel P45 oferit de ASRock la un preţ accesibil.

Pentru a reduce costurile de producţie, este folosit southbridge-ul Intel ICH10. P45DE este dotat cu un VRM pe patru stagii, realizat cu tranzistoare MOSFET normale şi condensatori solizi în zonele esenţiale. Cu excepţia VRM-ului, sunt folosiţi condensatori electrolitici. Sistemul de răcire este compus din două radiatoare din aluminiu de dimensiuni medii care răcesc northbridge-ul, respectiv southbridge-ul. Sistemul de răcire menţine temperaturile la un nivel redus la frecvenţele implicite. Pentru conectarea plăcilor grafice este oferit un singur slot PCI-Express 2.0 x16. Bundle-ul oferit de ASRock este satisfăcător, fiind incluse cele necesare pentru realizarea unui sistem normal. Acestea sunt manualul utilizatorului, CD-ul cu drivere, backplate-ul, două cabluri SATA, un cablu PATA şi un adaptor de alimentare de la MOLEX la SATA.

Setările de overclocking oferite în BIOS sunt bune şi vor satisface o bună parte din utilizatori, deşi structurarea acestora ar putea fi îmbunătăţită. Bus-ul maxim obţinut este de 400MHz. Frecvenţa maximă a procesorului de test obţinută stabil este de 3600MHz, folosind un bus de 400MHz şi un multiplicator de 9x. Memoriile au lucrat la DDR2-960 cu latenţele 5-5-5-18. Sistemul de răcire se încălzeşte moderat în overclocking, însă recomandăm montarea unor radiatoare pe VRM.

CONCLUZIE

ASRock P45DE oferă performanţe satisfăcătoare la un preţ accesibil.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii ASRock România

Detalii tehnice

Socket: LGA 775 • Chipset: Intel P45 + ICH10 • FSB: 2000MHz • Sloturi: 1xPCI-Express 2.0 x16, 3xPCI-Express x1, 2xPCI • Memorie/sloturi: DDR2-1066/4x • Conectori: 10xUSB, 1xGb LAN, 1xS/PDIF optic, 1xS/PDIF coaxial • ATA: 6xSATAII, 1xATA133 • Extra: -

Teste

3DMark Vantage Performance	5328	5447	Everest 4.20 memory read	7051	7187
3DMark Vantage CPU Score	12310	14373	Everest 4.20 memory write	7080	8416
PCMark Vantage	5695	6082	Everest 4.20 memory latency	75.8	73.9
PCMark Vantage CPU Gaming	10466	11459	Everest 4.20 FPU SinJulia	17737	21295
PCMark Vantage HDD App. Load.	2.89	2.79	WinRAR 3.71 b&h test	1997	1818
Call of Juarez 1280x1024 Low	44.4	44.6	Crysis 1280x1024 Low	112.71	116.09
World in Conflict 1280x1024 Low	170	177	UT3 1280x1024 Low	171.39	183.75

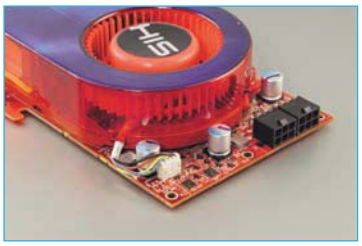
Performanţe

Performanţă: 8.31 Overclocking: 7.67 Dotări: 4.32

7.89

HIS
H489FT1GP







HIS propune o placă video supratactată pe baza nucleului RV790, intitulată sugestiv Turbo.

Conştient de potenţialul de overclocking al plăcii, producătorul a mărit frecvenţele cu 50Mz pentru nucleul grafic şi cu 100MHz pentru memorii. Cu toate acestea, cooler-ul utilizat este cel standard. Un dezavantaj pentru utilizator poate fi reprezentat de absenţa jocului S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky. Acesta poate fi considerat însă un preţ just pentru îmbunătăţirea performanţelor. Bracket-ul conţine doi conectori DVI şi unul TV-Out. Pachetul oferă convertoarele de semnal DVI-to-VGA şi DVI-to-HDMI, precum şi adaptorul de alimentare, cablul HDTV şi conectorul CrossFire.

La frecvenţe implicite, s-au măsurat temperaturi bune - 57°C în idle şi 75°C în sarcină. Turaţia ventilatorului a atins 2400RPM, devenind destul de deranjantă pentru utilizatorii mai pretenţioşi. Este ciudată absenţa secţiunii Overdrive din Catalyst Control Center, ceea ce sugerează modificări la nivel de BIOS. Cu toate acestea, Riva Tuner a permis creşterea frecvenţelor la 950/4640 MHz. Sporul de performanţă nu este foarte mare, aspect datorat frecvenţelor mari cu care este livrată placa.

CONCLUZIE

HIS H489FT1GP este potrivită pentru utilizatorii ce doresc o placă video performantă şi nu posedă cunoştinţe legate de procedeul de overclocking.

Preţ	Garanţie	Contact
1174 Lei	24 luni	Partenerii HIS România

Detalii tehnice

Chipset: RV790 · Memorie video: 1GB GDDR5 · Interfaţă cu memoria: 256bit · Frecvenţe de funcţionare GPU/Mem: 900MHz / 4000MHz · Interfaţă: PCI-Express X16 · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Software: N/A

Teste

3DMark Vantage Entry	29724	29984	3DMark Vantage Performance	11876	12513
Crysis Warhead 1280x1024	31.42	33.84	E.T.-Quake Wars 1280x1024	239	243
Crysis Warhead 1600x1200	23.29	25.18	E.T.-Quake Wars 1600x1200	209	218
Crysis Warhead 1280x1024 4x/8x	21.50	23.47	E.T.-Quake Wars 1280x1024 4x/8x	185	198
Crysis Warhead 1600x1200 4x/8x	17.11	18.64	E.T.-Quake Wars 1600x1200 4x/8x	153	163
Far Cry 2 1280x1024	82.06	84.46	World in Conflict 1280x1024	58	57
Far Cry 2 1600x1200	76.76	80.16	World in Conflict 1600x1200	54	56
Far Cry 2 1280x1024 4x/8x	67.76	71.98	World in Conflict 1280x1024 4x/8x	49	51
Far Cry 2 1600x1200 4x/8x	58.64	62.92	World in Conflict 1600x1200 4x/8x	44	46

Performanţe

Performanţă: 8.12 Overclocking: 8.25 Dotări: 5.5 **8.04**

MSI
N285GTX SuperPipe OC







MSI propune un design propriu pentru GeForce GTX 285, cea mai performantă soluţie grafică single GPU actuală.

La o primă vedere, se observă prezenţa unui cooler impresionant prin design. Radiatorul său principal este folosit numai pentru răcirea nucleului şi beneficiază de cinci heatpipe-uri. Cele trei din centru au diametrul de 6mm, iar lungimea celor de la extreme este compensată prin diametrul de 8mm. Chip-urile de memorie GDDR3 şi VRM-ul sunt acoperite cu un radiator independent cu suprafaţă de disipare a căldurii destul de mare. Fluxul de aer este asigurat de două ventilatoare cu diametrul de 70mm şi turaţie reglabilă. Rama cooler-ului este realizată din aluminiu, dând un aspect plăcut produsului.

Eficienţa cooler-ului este demonstrată de cele 80°C atinse de nucleu în sarcină, ventilatoarele rotindu-se cu 2600RPM. Deşi placa este supratactată de producător, ea oferă un potenţial de overclocking apreciabil. Astfel, am obţinut frecvenţele 740/1600/2880 în condiţii de stabilitate. Temperatura în sarcină a crescut cu numai 3°C, ventilatoarele nedepăşind turaţia de 2800RPM. Sporul de performanţă este încurajator.

CONCLUZIE

MSI N285GTX SuperPipe OC este o soluţie grafică excelentă pentru pasionaţii de jocuri foarte pretenţioşi, dar şi pentru cei care au ceva cunoştinţe despre overclocking.

Preţ	Garanţie	Contact
1499 Lei	36 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Chipset: GT200 · Memorie video: 1024MB GDDR3 · Interfaţă cu memoria: 512bit · Frecvenţe de funcţionare GPU/Mem: 680MHz / 2500MHz · Interfaţă: PCI-Express X16 · Conectori: 2xDVI, TV-Out · Software: Tomb Raider Underworld

Teste

3DMark Vantage Entry	31712	33142	3DMark Vantage Performance	12885	13923
Crysis Warhead 1280x1024	33.57	36.83	E.T.-Quake Wars 1280x1024	172	170
Crysis Warhead 1600x1200	25.09	27.62	E.T.-Quake Wars 1600x1200	168	170
Crysis Warhead 1280x1024 4x/8x	24.89	27.57	E.T.-Quake Wars 1280x1024 4x/8x	167	163
Crysis Warhead 1600x1200 4x/8x	18.14	20.18	E.T.-Quake Wars 1600x1200 4x/8x	135	146
Far Cry 2 1280x1024	88.38	94.58	World in Conflict 1280x1024	70	69
Far Cry 2 1600x1200	77.33	83.26	World in Conflict 1600x1200	66	67
Far Cry 2 1280x1024 4x/8x	75.67	82.16	World in Conflict 1280x1024 4x/8x	59	63
Far Cry 2 1600x1200 4x/8x	65.53	71.48	World in Conflict 1600x1200 4x/8x	52	53

Performanţe

Performanţă: 8.48 Overclocking: 8.63 Dotări: 6.0 **8.41**

Nikon
D5000





D5000 este primul aparat DSLR Nikon cu ecran cu unghi variabil lansat pe piață de celebrul producător japonez.

D5000 este o alternativă pentru gama consumer, regăsindu-se între Nikon D60 și D90. Aparatul este solid construit, forma sa asigură o priză fermă și confortabilă, iar butoanele sunt dispuse ergonomic. Ecranul LCD de 2.7 inchi cu o rezoluție de 230.000 pixeli este rabatabil, oferă o acoperire de 100% și permite fotografierea din orice unghi. Pentru începători, Nikon a introdus 19 moduri scenă, facilitând astfel fotografierea în situații dificile. Nikon D5000 împrumută foarte multe caracteristici de la fratele mai mare D90, printre acestea numărându-se: senzorul CMOS de 12.3MP, funcția LiveView, modul video D-Movie, mecanismul de curățare a senzorului de imagine și Active D-Lighting. În plus, găsim funcții noi precum Rangefinder, care poate fi foarte utilă când se folosește focalizarea manuală, Color Outline și Perspective Control, ce permite ajustarea perspectivei pe orizontală și verticală. Calitatea imaginilor și a fidelității realizate cu Nikon D5000 sunt de vârf, culorile sunt saturate, iar zgomotul de imagine este redus chiar și la valoarea ISO 1600. D5000 are un sistem de autofocus rapid și precis, în 11 puncte TTL și poate realiza fotografii în rafală de până la 4 cadre pe secundă.

CONCLUZIE

Nikon D5000 este recomandat utilizatorilor care doresc un aparat foto performant, versatil, ușor de folosit și cu dotări multiple.

Preț	Garanție	Contact
3399 Lei	24 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Rezoluție senzor: 12.3MP • Tip senzor: CMOS(DX) • Tip card: SD • ISO: 100-6400 • Rezoluție maximă: 4288 x 2848 pixeli • LCD: 2.7”rabatabil • **Extra:** Sistem curățare senzor, LiveView, D-Movie

Performanțe

Performanță: 9.5 Dotări: 9.0

9.25

plustek
OpticBook 4600





OptikBook 4600 este un scaner A4 cu funcții simple și puternice, destinat celor ce doresc un instrument rapid pentru preluarea de text și imagine.

Modelul, așa după cum sugerează și numele, este optimizat pentru preluarea textului și imaginilor din cărți, adaptările fiind vizibile în forma carcasei și în culoarea capacului ce nu permite intrarea luminii exterioare, dar și în funcțiile software-ului livrat împreună cu acesta. Lampa fluorescentă necesită o scurtă încălzire pentru prima pagină scanată, iar imediat după această etapă este realizată și operațiunea de calibrare.

Preluarea imaginilor este foarte rapidă; scanarea unei pagini alb-negru A4 la rezoluția de 300dpi este realizată în numai șapte secunde. Pentru o imagine A4 color scanată la rezoluția de 600dpi, se obține un timp mai mic de 20 de secunde. Dimensiunile exterioare sunt destul de mari prin comparație cu alte modele A4, o bună parte a spațiului interior fiind neocupată. Chiar și în aceste condiții, inginerii de la Plustek au utilizat un alimentator extern, cel mai probabil din rațiuni de cost. Aplicațiile livrate împreună cu produsul cuprind programele ImageFolio 4.5, PageManager 7.10, Readiris Pro 10 și Plustek DocAction. Acuratețea software-ului de recunoaștere a caracterelor este foarte mare fiind ajutată și de calitatea imaginilor scanate.

CONCLUZIE

Plustek OptikBook 4600 este recomandat tuturor utilizatorilor ce doresc un scaner rapid care oferă în același timp viteză și calitate.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Partenerii Plustek România

Detalii tehnice

Rezoluție: 1200dpi • Senzor: CCD color • Interfață: USB 2.2 • Alimentator: extern 15V • Consum: 18W • Dimensiuni: 450x283.5x93.8mm • Greutate: 3.9Kg

Performanțe

Performanță: 9.6 Dotări: 8.2

8.90

Panasonic
DMC-FT1





Panasonic DMC-FT1 este o cameră digitală compactă, cu senzor optic de 12.1MP și suport pentru captură video la rezoluție HD.

Asamblat într-o carcasă confecționată din plastic și aluminiu, DMC-FT1 este protejat împotriva loviturilor și căderilor de la o înălțime de până la 1.3m. Sistemul de lentile oferă zoom optic 4.6x și dispune de sistem optic de stabilizare a imaginii, caracteristici accesibile atât la utilizarea modului de fotografiere, cât și la filmare. Capturile video sunt realizate în format comprimat H.264, la o rezoluție de 1280x720 pixeli și 60 de cadre pe secundă, folosind o rată de compresie maximă de 17Mbps. Este posibilă inclusiv filmarea pe timp de noapte, mulțumită proiectorului integrat, bazat pe un LED de intensitate mare.

În ciuda dimensiunilor compacte, ansamblul optic este de bună calitate, oferind poze de o claritate excelentă. Nivelul de zgomot din imagini este redus, iar culorile sunt reproduse corect în majoritatea situațiilor. Capturile video oferă o imagine de bună calitate, însă formatul carcasei și greutatea redusă recomandă o prindere fermă pentru rezultate optime. Sistemul optic de stabilizare a imaginii are o eficiență destul de bună, însă nu la nivelul unei camere video dedicate.

CONCLUZIE

Panasonic DMC-FT1 poate îndeplini cu succes rolul unui aparat foto performant, dar și cel al unei camere video de buzunar, cu performanțe comparabile unei camere video HD din gama entry-level.

Preț	Garanție	Contact
1699 Lei	24 luni	Partenerii Panasonic România

Detalii tehnice

Rezoluție: 12.1MP • Zoom Optic: 4.6x • Greutate: 163g • Apertură: F3.3 - F5.9 • Sensibilitate: ISO1600 (max. 6400) • Ecran: TFT 2.7”, 230k pixeli • Baterie: Li-Ion • Mediu stocare: Card SDHC

Performanțe

Performanță: 9.0 Dotări: 8.5

8.75

BenQ
SP870





BenQ SP870 este un videoproiector cu tehnologie DLP și rezoluție nativă 1024x768 pixeli, în format 4:3.

Acesta oferă o luminozitate maximă de 5000 ANSI lumeni și rată de contrast 2000:1. Este acceptat semnal HDTV, cu rezoluție 720p, 1080i și 576i/p, folosind oricare din conectorii DVI, VGA, S-Video, component RGB sau composite. Pachetul include o telecomandă infraroșu de dimensiuni normale, prevăzută cu pointer laser și un singur cablu VGA pentru conectarea la PC. Sistemul de meniuri oferă patru profile cu setări optimizate pentru prezentări, filme sau redarea de conținut dinamic, însă utilizatorii mai avansați au la dispoziție posibilitatea definirii a două profile adiționale, cu setări personalizate.

Lampa cu o putere de 360W reușește să ofere o luminozitate excelentă, suficientă chiar și pentru utilizarea într-o încăpere bine iluminată. Imaginile se remarcă printr-o redare foarte bună a detaliilor de finețe, dar și o bună reproducere a nuanțelor de culoare. Ventilatorul responsabil de răcirea componentelor interne este audibil în timpul utilizării, însă zgomotul produs poate fi ușor acoperit de zgomotul ambiant. Cele două difuzoare stereo, cu o putere de 4W RMS, oferă un sunet de bună calitate și un volum audio destul de ridicat.

CONCLUZIE

BenQ SP870 este adecvat pentru prezentări și utilizarea în mediul office, însă performanțele sale îl recomandă drept o bună alegere pentru pasionații de filme și multimedia cu un buget mai generos.

Preț	Garanție	Contact
12699 Lei	36 luni	Partenerii BenQ România

Detalii tehnice

Rezoluție: 1024x768 pixeli • Luminozitate: 5000 ANSI lumeni • Lampă: 360W (2000/3000 ore, Normal/ECO) • Contrast: 2000:1 • Dimensiune imagine: 66-762cm • Consum: max. 510W

Performanțe

Performanță: 9.5 Dotări: 8.5 **9.00**

Genius
G-Shot HD520





Genius G-Shot HD520 este o cameră video compactă, destinată utilizatorilor începători.

Aceasta utilizează un sistem optic cu lentile fixe și dispune de un senzor CMOS cu o rezoluție de 5MP. Funcția de captură video utilizează compresie H.264 și o rezoluție de 720p, cu 30 de cadre pe secundă. Materialele înregistrate pe card-ul de memorie SD/SDHC pot fi redate pe televizor, folosind conectorul HDMI integrat sau trimise către PC, folosind cablul USB inclus în pachet. Modul de fotografiere permite utilizarea unei rezoluții de 11MP prin interpolare și este asistat de un blitz integrat. G-Shot HD520 poate funcționa și ca un media player portabil, având capabilitatea de a reda fișiere video și audio MP3, mulțumită căștilor livrate în pachet și a ecranului color rotativ, cu diagonala de 2.5”. Alte funcții auxiliare includ zoom digital 5X, sistem digital de stabilizare a imaginii, funcție de detecție a fețelor și un mod de filmare activat la detecția mișcărilor din cadru.

Dacă în condițiile unei lumini artificiale calitatea inregistrărilor obținute este comparabilă cu cea a unui webcam pentru PC, la lumină naturală rezultatele sunt ceva mai bune, însă compresia utilizată este destul de slabă, chiar și la setări de calitate maximă. Modul de fotografiere a dat rezultate destul de bune, însă în lipsa suportului pentru zoom optic este recomandată limitarea distanței de fotografiere.

CONCLUZIE

Genius G-Shot HD520 este recomandat pentru filmări la nivel de amator.

Preț	Garanție	Contact
499 Lei	24 luni	Partenerii Genius România

Detalii tehnice

Rezoluție: 5MP • Zoom Digital: 5x • Rezoluție video: 1280x720 pixeli, 30 FPS • Format video/imagini: H.264 / JPEG • Stocare: card SD/SDHC (max. 8GB) • Ecran: TFT 2.5” • Conectori: HDMI, Audio

Performanțe

Performanță: 7.0 Dotări: 8.0 **7.50**

iRiver
P7





iRiver P7 este un media player portabil, cu 8GB memorie flash și ecran tactil.

Asamblat într-o carcasă din aluminiu șlefuit, iRiver P7 este dominat de ecranul LCD wide, cu diagonala de 4.3” și rezoluție 480x272 pixeli. Sunetul este redat cu ajutorul unui difuzor mono integrat, sau folosind căștile incluse în pachet. Odată pornit, ecranul tactil oferă acces direct la funcțiile de bază la dispozitivului, printre care se regăsesc un radio FM, reportofon, player MP3 și un player video capabil să redea fișiere în format MPEG-1/2/4, Xvid, WMV și chiar H.264. Alte funcții mai includ un modul pentru redarea documentelor text și a imaginilor în format JPG, BMP sau GIF. Cei 8GB memorie internă pot fi suplimentați folosind card-uri de memorie microSD.

Mulțumită filtrelor de procesare a sunetului, audiția este de bună calitate iar volumul este suficient chiar și pentru utilizarea în medii mai zgomotoase. Ecranul oferă o bună reproducere a culorilor, luminozitate și contrast adecvate pentru vizionarea de filme, însă suprafața reflectorizantă ar putea incomoda la utilizarea în medii bine iluminate. Sistemul de meniuri nu este foarte intuitiv, iar interfața tactilă este greoaie și destul de imprecisă. Formatul colțuros al carcasei ar putea incomoda la purtarea în buzunar, iar aluminiul șlefuit are tendința de a se murdări ușor.

CONCLUZIE

iRiver P7 oferă performanțe bune la redarea de filme și muzică însă modul de gestionare a interfeței cu utilizatorul lasă loc de mai bine.

Preț	Garanție	Contact
499 Lei	12 luni	PCCenter.ro

Detalii tehnice

Ecran: 4.1”, 480x272 pixeli, tactil • Autonomie audio/video: 35/7 ore • Dimensiuni: 73x112x13.6mm • Greutate: 175g • Interfață: USB • Memorie: 8GB + card microSD

Performanțe

Performanță: 7.5 Dotări: 8.5 **8.00**

FSP Group
iON





FSP Group iON este o baterie universală externă pentru dispozitive portabile.

Carcasa din plastic negru cu aspect cauciucat adăpostește o baterie de tip Li-polymer, cu o capacitate de 1500mAh. Modelul poate furniza o tensiune de 5V, cu o putere de până la 1A, către dispozitive care pot utiliza interfața USB pentru reîncărcarea bateriilor. Pachetul include trei cabluri adaptoare, utilizabile pentru conectarea unui player Apple iPhone/iPod, telefonul mobil și orice alte dispozitive care dispun de conectivitate USB. Producătorul promite extinderea autonomiei cu cel puțin patru ore pentru o consolă Sony PSP sau chiar 50 de ore pentru player-ul iPod Nano de la Apple. Bateria încorporată este garantată pentru aproximativ 500 cicluri de reîncărcare, realizate folosind cablul USB retractabil, atașat de carcasa dispozitivului. Carcasa cu o greutate de numai 55 grame este prevăzută cu cinci LED-uri de activitate, cu informații referitoare la starea de încărcare a bateriei.

Bateria cu o capacitate de 1500mAh este mai mult decât suficientă pentru suplimentarea bateriei integrate a unui player MP3 sau chiar a unui telefon mobil, utilitatea acestui dispozitiv cu dimensiuni comparabile unei cărți de credit fiind pe deplin justificată. Odată descărcată, bateria integrată necesită cel puțin trei ore timp de încărcare, conectată la un port USB funcțional.

CONCLUZIE

FSP Group iON este un accesoriu ușor de transportat, foarte util în călătoriile pe distanțe lungi.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Partenerii Fortron România

Detalii tehnice

Baterie: Li-Polymer • Capacitate: 150mAh • Tensiune furnizată: 5V/1A • Conectori: USB, iPhone/iPod • Greutate: 55g • Dimensiuni: 86x57x8mm • Alimentare: USB

Performanțe — **8.25**

Performanță: 8.5 Dotări: 8.0

Saitek
Aviator Flight Stick





Saitek Aviator Flight Stick este un joystick special proiectat pentru a juca noul Tom Clancy's H.A.W.X., atât pe PC, cât și pe consola PlayStation 3.

Aviator Flight Stick oferă două moduri de lucru, special proiectate pentru a fi folosite în anumite jocuri cu avioane. Astfel, primul mod de lucru a fost gândit pentru Tom Clancy's H.A.W.X., fiind destinat în primul rând celor care au de gând să folosească joystick-ul împreună cu consola PlayStation 3. Cel de-al doilea mod de lucru este destinat PC-ului, fiind recomandat pentru titluri precum seria Blazing Angels, Microsoft Flight Simulator sau IL2 Sturmovik.

Construcția joystick-ului pare foarte solidă, în ciuda faptului că atât stick-ul, cât și baza sunt realizate din plastic. Piciorușele din cauciuc asigură o stabilitate mulțumitoare, mai ales în condițiile în care joystick-ul este folosit pe un birou din lemn.

Îmbucurătoare este și includerea unei manete de throttle, care emulează cu succes triggerele progresive de pe gamepad, permițând un control fin asupra accelerației avionului.

Un alt detaliu interesant al Aviator Stick-ului este clăpița de protecție care acoperă unul dintre butoanele de pe manșă, care dă joystick-ului Saitek o tentă suplimentară de realism.

CONCLUZIE

Saitek Aviator Stick este companionul perfect pentru un joc de tipul H.A.W.X., în care layout-ul acestui joystick ușurează foarte mult lucrurile.

Preț	Garanție	Contact
148 Lei	24 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Număr butoane: 9 • Conector: USB • Compatibilitate: Plug&Play PC/PlayStation 3 • Configurare manuală a funcțiilor butoanelor: N/A • Extra: Comutator intre modurile de lucru ale butoanelor

Performanțe — **8.65**

Performanță: 8.70 Dotări: 8.60

Thrustmaster
Ferrari F430 Force Feedback





Acest set de controller cu pedale Thrustmaster folosește forma volanului bolidului Ferrari F430 pentru a oferi jucătorului senzația că se află într-o mașină reală de curse.

Volanul este acoperit în totalitate cu o textură de cauciuc de calitate, care asigură o aderență optimă chiar și în cazul în care mâinile transpiră. De asemena, sistemul de prindere de tip menghină oferă o stabilitate satisfăcătoare acestui volan. Totuși, pedalele sunt un pic cam apropiate, plasarea lor putând fi considerată drept incomodă de anumiți jucători.

Ferrari F430 Force Feedback Racing Wheel este dotat cu un comutator Manettino cu cinci poziții, prin intermediul căruia se pot programa și accesa rapid diferite comportamente sau funcții ale mașinii controlate, care pot varia de la joc la joc.

După cum o spune și denumirea acestui produs, este oferit suportul pentru force feedback, care a funcționat în mod corespunzător în Need for Speed ProStreet. De altfel, volanul a avut un comportament mulțumitor în jocul celor de la Electronic Arts. Mai ciudat au stat lucrurile în Race Driver GRID, în care, în ciuda configurării corecte din meniul jocului, nu am putut folosi volanul pentru schimbarea de direcție, deși butoanele și pedalele funcționau corespunzător.

CONCLUZIE

Ferrari F430 Force Feedback Racing Wheel se face remarcat prin contrucția solidă și materialele de calitate din care este fabricat.

Preț	Garanție	Contact
449 Lei	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Număr butoane: 17 • Număr axe: 2/3 • Conectare: USB • Vibrații: Da (DirectInput) • Platforme suportate: Windows XP, Windows Vista • Software inclus: Da

Performanțe — **8.25**

Performanță: 8.0 Dotări: 8.5

Gigabyte
GM-M8000





Cu toate că Gigabyte nu este un nume consacrat în domeniul perifericelor destinate jucătorilor, noul mouse GM-M8000 ne arată că această lacună este în curs de rezolvare.

Bazat pe un senzor laser a cărui rezoluţie poate varia între 800 şi 4000dpi, GM-M8000 este un mouse care rivalizează cu numele cunoscute ale industriei. Forma acestuia este ergonomică, mulându-se foarte bine pe mână. Părţile laterale sunt învelite în cauciuc antiderapant, iar cele trei butoane laterale sunt amplasate optim. În mod implicit, primele dintre acestea oferă funcţiile standard Forward/Back (inversate faţă de configuraţiile clasice), în timp ce al treilea este dedicat schimbării a până la 3 profile create cu ajutorul aplicaţiei desktop Ghost Engine. Selectarea unui profil este indicată vizual prin schimbarea culorii siglei Gigabyte.

Butoanele pricipale sunt de mari dimensiuni, se apasă uşor şi oferă un răspuns plăcut. Rola de derulare amplasată între acestea are o construcţie mai puţin fericită, libertatea de derulare fiind redusă, iar posibilitatea de utilizare ca buton central sau de derulare laterală fiind limitată de rigiditatea exagerată. Greutatea lui GM-M8000 poate fi ajustată prin combinarea a 3 greutăţi de 6 grame şi una de 20 de grame. Picioarele sunt mari, simetrice şi acoperite cu teflon.

CONCLUZIE

Calitatea senzorului laser, facilităţile software şi ergonomia excelentă fac din acest mouse o opţiune foarte bună pentru amatorii de jocuri.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii autorizaţI GIGABYTE România

Detalii tehnice

Tip senzor: Laser · Rezoluţie maximă: 4000dpi (trepte la 800, 1600 şi 3200dpi)· Interfaţă: USB 2.0 · Număr de butoane: 5 · Extra: ajustare polling rate şi greutate, cablu matisat, macrouri

Performanţe **9.15**

Performanţă: 9.3 Ergonomie: 9.0

Gigabyte
GP-MP8000





Tratat deseori pe nedrept ca fiind cel mai neinteresant şi neimportant tip de periferic pentru calculator, mousepad-ul oferă o serie de avantaje indiscutabile: control superior şi o suprafaţă netedă, uşor de curăţat şi neabrazivă, care protejează viaţa perifericelor scumpe.

Lansat împreună cu mouse-ul GM-M8000, GP-MP8000 este un mousepad produs de Gigabyte. Chiar dacă, din punct de vedere constructiv, acesta este un produs clasic, GP-MP8000 are o serie de avantaje. Având o grosime de 4 milimetri, baza este fabricată din cauciuc spongios suficient de rigid pentru a asigura o planeitate bună, dar destul de moale pentru a asigura confort. Partea de contact cu suprafaţa biroului oferă o aderenţă foarte bună datorită modelului striaţiilor. Având nu mai puţin 400x300 milimetri, GP-MP8000 este un mousepad gigantic, aceste dimensiuni fiind obligatorii deoarece suprafaţa activă de poliester este destinată celor care au nevoie de precizie, în detrimentul vitezei, ceea ce implică şi mişcări cu amplitudine mare. GP-MP8000 s-a comportat foarte bine cu mouşii din test, care au acoperit două generaţii diferite ale tehnologiei optice (Logitech B69 şi MX310) şi laser (Logitech MX1000 şi Gigabyte GM-M8000). Singurul aspect negativ este lipsa de finisare a suprafeţei de poliester, care are tendinţa de a se deşira pe margini.

CONCLUZIE

Pentru utilizatorii care doresc un control foarte bun şi o suprafaţă mare, GP-MP8000 este o alegere demnă de toată atenţia.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii autorizaţI GIGABYTE România

Detalii tehnice

Dimensiuni: 400x300x5mm · Suprafaţă activă: poliester · Materiale de construcţie: cauciuc spongios, poliester · Număr de suprafeţe: una, sensivitate scăzută

Performanţe **8.50**

Performanţă: 9.0 Construcţie: 8.0

Imation
Imation Atom 8GB





Imation propune unul dintre cele mai mici drive-uri flash pe interfaţă USB prezente pe piaţă la ora actuală.

Lungimea de numai 3cm este acompaniată de o grosime de numai jumătate de cm. Carcasa şi conectorul sunt confecţionate dintr-o combinaţie de plastic şi aluminiu şi nu oferită un capac pentru protecţie. Cu toate acestea, producătorul specifică rezistenţă la apă şi şocuri. Ca software, este oferită o capabilă să partiţioneze şi să protejeze prin parolă informaţiile stocate. Singurul accesoriu disponibil este un şnur de foarte mici dimensiuni.

Viteza de scriere a fişierelor de mari dimensiuni este dezamăgitoare. Cu toate acestea, modelul impresionează în mod plăcut prin viteza mare de scriere a fişierelor de mici dimensiuni. Citirea se realizează destul de rapid, cu aproximativ 30MB/s. Timpul de acces este şi el foarte bun.

CONCLUZIE

Imation Atom 8GB se adresează celor care caută un dispozitiv de stocare portabil cu dimensiuni şi greutate cât mai mici. Cu toate acestea, capacitatea de numai 8GB şi viteza mică de scriere s-ar putea dovedi insuficiente pentru mulţi.

Preţ	Garanţie	Contact
110 Lei	60 luni	Partenerii Imation România

Detalii tehnice

Capacitate: 8GB · Capacitate reală: 7740MB · Material de construcţie: Plastic+Aluminiu · LED: Nu · Software: ImationLock · Accesorii: Şnur · Compatibil Windows Vista Ready Boost: Da · Dimensiuni: 31x13x5 mm · Greutate: 2g · Sandra 2008 Drive Index: 30MB/s · HD Tune Read Min/Max/Avg/Burst Rate: 25.8/30.6/29.2/25.0 MB/s · HD Tune Access Time: 0.6ms · Citire fişier 6.03GB/fişiere MP3 705MB: 30.67/27.97 MB/s · Scriere fişier 6.03GB/fişiere MP3 705MB/suită fişiere 12.4MB: 10.89/8.05/0.52 MB/s

Performanţe **7.08**

Performanţă: 7.42 Dotări: 3.0

Kingston
DataTraveler HyperX 16GB





Kingston oferă o soluţie pentru cei care au nevoie să transporte rapid cantităţi mari de date, precum filme sau kit-uri de programe.

DataTraveler HyperX 16GB are o capacitate reală de 15264MB şi o greutate de numai 15g. Carcasa este confecţionată dintr-o combinaţie de plastic cauciucat de bună calitate şi aluminiu, iar conectorul este retractabil, nefiind necesar un capac. Activitatea este indicată de un LED de culoare albastră. Producătorul nu oferă niciun bundle software, iar pachetul se limitează la un şnur de mici dimeniuni.

Performanţele sunt destul de bune, observându-se o viteză de aproape 300KB/s la scrierea fişierelor de mici dimeniuni. De asemenea, scrierea imaginii jocului Crysis Warhead s-a realizat în numai şase minute. Viteza înregistrată la citire este foarte bună, ea depăşind 30MB/s în cazul fişierelor de mari dimensiuni.

CONCLUZIE

Kingston DataTraveler HyperX 16GB este un produs excelent pentru cei care doresc un dispozitiv de stocare portabil cu capacitate mare şi performanţe bune. Costul de achiziţie este însă pe măsură, adică prohibitiv pentru un număr destul de mare de utilizatori.

Preţ	Garanţie	Contact
295 Lei	60 luni	Partenerii Kingston România

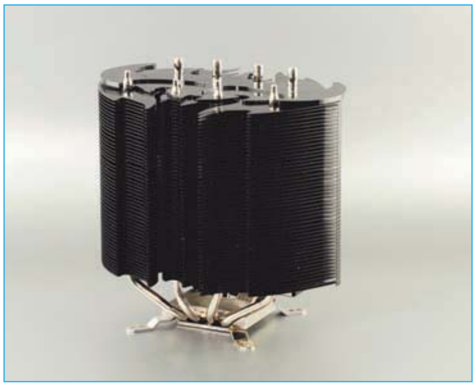
Detalii tehnice

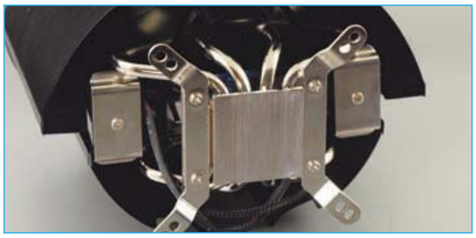
Capacitate: 16GB · Capacitate reală: 15264MB · Material de construcţie: Plastic+Aluminiu · LED: Da · Software: Nu · Accesorii: Şnur · Compatibil Windows Vista Ready Boost: Da · Dimensiuni: 70x22.4x11.3mm · Greutate: 15g · Sandra 2008 Drive Index: 31MB/s · HD Tune Read Min/Max/Avg/Burst Rate: 28.4/32.4/31.6/17.9 MB/s · HD Tune Access Time: 0.8ms · Citire fişier 6.03GB/fişiere MP3 705MB: 32.98/29.01 MB/s · Scriere fişier 6.03GB/fişiere MP3 705MB/suită fişiere 12.4MB: 17.19/9.82/0.26 MB/s

Performanţe

Performanţă: 7.08 Dotări: 1.0 **6.77**

AVC
Extra-sensory perception





AVC Extra-sensory perception este un cooler de procesor pentru socket LGA 1366/775 şi AM2.

Căldura generată de procesor este absorbită de baza confecţionată integral din cupru şi disipată către un radiator cu lamele din aluminiu, prin intermediul a opt heat pipe-uri. Modelul dispune de un singur ventilator cu diametrul de 120mm, montat în interiorul radiatorului pentru a maximiza eficienţa răcirii. Acesta poate fi controlat dinamic, mulţumită conectorului PWM cu patru pini, funcţionând la o turaţie cuprinsă între 800RPM şi 2000RPM. Sistemul de prindere foloseşte suruburi cu arc, acţionate cu ajutorul degetelor şi ataşate de un back-plate confecţionat din material plastic.

Instalarea acestui model este destul de anevoioasă, şuruburile de prindere fiind poziţionate sub lamelele radiatorului şi destul de greu accesibile, mai ales dacă placa de bază aleasă pentru instalare dispune de un sistem de răcire mai elaborat. Datorită dimensiunilor mari, radiatorul oval nu poate fi montat decât paralel cu slot-urile PCI, acoperind slot-urile DIMM şi impiedicând instalarea unor module de memorie prevăzute cu radiatoare supraînălţate. Eficienţa răcirii este destul de bună, însă performanţele sunt obţinute cu preţul unui zgomot ridicat şi vibraţii cauzate de sistemul de prindere al ventilatorului.

CONCLUZIE

AVC Extra-sensory perception este un cooler de procesor performant, însă destul de zgomotos.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii AVC România

Detalii tehnice

Compatibilitate: Intel Core 2 Duo/Quad, Intel Core i7, AMD Athlon/Sempron · Ventilator: 120mm PWM · Viteză: 800-2000RPM · Greutate: 836g · Material: cupru nichelat şi aluminiu · Heatpipe-uri: 8 · QX9650 idle: 40°C · QX9650 load: 47°C · QX9650 oc idle: 42°C · QX9650 oc load: 71°C

Performanţe

Performanţă: 9.82 Ergonomie: 7.00 **9.15**

Mio
Moov 500 RO





Mio Moov 500 RO este un dispozitiv de localizare GPS accesibil destinat exclusiv utilizatorilor din România.

Aspectul care îl recomandă numai ţării noastre este harta livrată de producător împreună cu aparatul. Aceasta cuprinde numai ţara noastră, utilizatorul fiind nevoit să achiziţioneze separat hărţi pentru alte ţări. Această metodă a fost aleasă de producător pentru a putea oferi un produs performant cu cost de achiziţie mic. Dispozitivul se remarcă prin display-ul wide cu diagonală de 4.7", dar şi prin capacitatea de stocare de 1GB. Sistemul de operare ales este Windows CE.

Procesorul Samsung 2443 tactat la 400MHz s-a dovedit suficient de rapid pentru a oferi o experienţă bună. Chipset-ul GPS SIRF starIII permite recepţionarea în numai 12 secunde atunci când aparatul este amplasat sub parbrizul automobilului. De asemenea, el este suficient de puternic pentru a permite recepţionarea semnalului dintr-o incintă închisă, aflat la jumătate de metru de cea mai apropiată fereastră. Pe parcursul testării, nu s-au observat întârzieri sau îndrumări greşite. Grafica aplicaţiei GPS folosită de Mio este plăcută şi intuitivă.

CONCLUZIE

Mio Moov 500 RO este un produs excelent, iar preţul mic de achiziţie îl recomandă unui număr ridicat de utilizatori care călătoresc în interiorul graniţelor ţării. Slot-ul SD permite însă instalarea altor hărţi, în funcţie de nevoi.

Preţ	Garanţie	Contact
650 Lei	24 luni	Partenerii Mio România

Detalii tehnice

Display: 4.7" · Sistem de operare: Win CE .Net 5 · Aplicaţie navigaţie: MioMap 2008 · Chipset: SIRFstarIII · Acumulator: 720mAh Li-Ion · Dimensiuni: 139x83.9x17.9mm · Greutate: 180g

Performanţe

Performanţă: 9.2 Dotări: 3.5 **7.57**

Mushkin
ESS12805





Mushkin propune un SSD cu dimensiuni similare harddisk-urilor cu platane de 2.5", bazat pe tehnologia MLC.

Carcasa dispozitivului este confecţionată din aluminiu, ceea ce îi oferă un aspect plăcut. Spre deosebire de alte SSD-uri disponibile pe piaţă, Mushkin a considerat utilă implementarea atât a conectorilor SATA, cât şi USB. Astfel, modelul poate fi utilizat ca drive intern sau extern, în funcţie de nevoile utilizatorului. Produsul este livrat într-o cutie metalică, la fel ca şi memoriile RAM produse de Mushkin.

După cum se poate observa, tehnologia MLC oferă dezavantaje notabile, viteza de transfer a fişierelor de mari dimeniuni de pe o partiţie pe alta a drive-ului realizându-se cu numai 32.77MB/s. Cu toate acestea, vitezele de citire şi timpul de acces sunt foarte bune, cu mult peste valorile oferite de un harddisk.

CONCLUZIE

Analizând rezultatele obţinute, este evident că Mushkin ESS12805 nu poate înlocui harddisk-ul din sistemul de calcul desktop. Cu toate acestea, el s-ar putea descurca admirabil în cazul utilizării sale pentru stocarea sistemului de operare. Mai mult, el s-ar putea dovedi un adversar redutabil pentru harddisk-urile din sistemele portabile.

Preţ	Garanţie	Contact
1267 Lei	N/A	Soliton Computers

Detalii tehnice

Capacitate: 128GB • Capacitate reală: 119.4GB • Dimensiuni: 99.5x69.5x9.5mm • Greutate: 84g • Sandra 2008 Drive Index: 153MB/s • HD Tune Read Min/Max/Avg/Burst Rate: 111.2/151.8/137.9/161.7 MB/s • HD Tune Access Time: 0.2ms • PCMark05 HDD: 14164 • PCMark05 HDD - XP Startup: 32.658MB/s • PCMark05 HDD - Application Loading: 28.611MB/s • PCMark05 HDD - General Usage: 23.131MB/s • Vista Performance: 5.9 • Viteză transfer imagine DVD: 32.77MB/s • Viteză transfer suită fişiere: 15.83MB/s

Performanţe

Sintetice: 10.00 Transfer fişiere: 6.68

8.01

Prestigio
DataRacer I





Prestigio DataRacer I este un dispozitiv de stocare extern, adresat utilizatorilor entuziaşti.

DataRacer I este construit în jurul unui harddisk în format 2.5", cu o capacitate de 500GB şi viteză de rotaţie a platanelor 7200RPM. Conectivitatea este asigurată prin interfaţă USB 2.0 dar şi conexiune eSATA pentru performanţe similare harddisk-urilor interne. Pachetul include o husă pentru transport şi cabluri de date pentru ambele tipuri de conexiuni. Carcasa metalică este vopsită roşu aprins şi prevăzută cu elemente de decor ce amintesc de suprafeţele din fibră de carbon ale maşinilor de formula 1.

Utilizarea conexiunii eSATA a permis atingerea unei viteze de transfer de 84MB/s, atât la citirea, cât şi la scrierea datelor. Timpul de acces de 18.3ms, măsurat sub aplicaţia HD Tach 3.0, este însă un rezultat nu tocmai impresionant. Nivelul de zgomot produs la accesarea datelor este suficient de redus pentru a nu crea disconfort, iar căldura generată în timpul funcţionării este disipată cu uşurinţă de carcasa metalică. Calitatea construcţiei este foarte bună, atât pentru carcasa dispozitivului cât şi pentru husa de protecţie, confecţionată din piele sintetică. Din păcate însă, aceasta nu dispune de compartimente pentru cablurile de date.

CONCLUZIE

Prestigio DataRacer I oferă performanţe de invidiat la folosirea interfeţei eSATA. Din păcate, există şi unele neajunsuri, cum ar fi necesitatea utilizării cablului USB pentru alimentarea dispozitivului.

Preţ	Garanţie	Contact
759 Lei	24 luni	ASBIS România

Detalii tehnice

Capacitate de stocare: 500GB • Viteză de rotaţie: 7200RPM • Conexiune: eSATA, USB 2.0 • Accesorii: Husă de protecţie, cablu eSATA, cablu USB • Greutate: 215g • Dimensiuni: 82x18x134mm

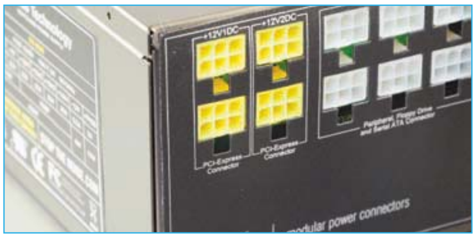
Performanţe

Performanţă: 10.00 Dotări: 4.79

9.32

Nexus
RX-8500





NEXUS RX-8500 este o sursă de alimentare modulară, cu o putere de 850W.

Modelul este conform cu specificaţiile "80 PLUS" de economisire a consumulul de energie şi este prevăzut cu circuit activ de corecţie a factorului de putere. Răcirea este asigurată de un singur ventilator central, cu diametrul de 13.5cm, capabil să menţină un nivel de zgomot situat sub pragul de 20dbA, pentru o sarcină mai mică de 40% din capacitate şi nu mai mult de 30dbA pentru funcţionarea la capacitate maximă. Modelul dispune de cabluri de alimentare protejate cu manşoane din nylon. Sunt ataşate două cabluri PCI-E cu şase/opt pini, cablu ATX-24 şi două cabluri P4 pentru procesor, cu patru şi opt pini. Pachetul include două cabluri opţionale pentru încă doi conectori PCI-E cu şase pini şi cabluri suplimentare prevăzute cu un total de şase conectori SATA, respectiv şase conectori MOLEX.

Pentru menţinerea unei funcţionări silenţioase sunt recomandate instalarea într-o carcasă bine aerisită şi utilizarea unor componente al căror consum cumulat nu depăşeşte 50% din capacitatea sursei de alimentare. În timpul testelor, desfăşurate folosind o configuraţie ce cuprinde un accelerator ATI Radeon 4870 X2 şi un procesor Intel Core i7 965, nivelul de zgomot a rămas practic inaudibil la funcţionarea în idle şi sub nivelul celorlalte componente în timpul jocurilor 3D.

CONCLUZIE

NEXUS RX-8500 este recomandată utilizatorilor care doresc un sistem PC cât mai silenţios.

Preţ	Garanţie	Contact
668 Lei	24 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Putere: 850W • Specificaţii: Active PFC, 80 Plus • Circuite alimentare: 4x 12V/20A, 1x 5V/30A, 1x 3.3V/24A • Conectori: ATX-24, 2x CPU 4/8 pini, 6x SATA, 6x MOLEX, 2x PCI-E 6/8 pini, 2x PCI-E 6 pini

Performanţe

Performanţă: 9.0 Dotări: 9.0

9.00

Kingston
SSDSA2SH032G1N





SSDSA2SH032G1N este cea mai rapidă unitate fixă de stocare a cunoscutului producător de memorii RAM, având la bază un SSD Intel.

Modelul testat oferă o capacitate de numai 32GB, la limita necesarului pentru Windows Vista. Astfel, el poate fi exclus din start ca dispozitiv pentru stocarea datelor. Drive-ul are dimensiunile unui harddisk de 2.5”, specific laptop-urilor, iar greutatea sa este de 83g.

Modelul oferă performanţe remarcabile, ceea ce îl recomandă pentru sistemul de operare Windows Vista. Se observă o viteză medie de citire de 230MB/s, iar timpul de acces este mai mic de 0.1ms. Trebuie precizat că graficul pentru viteza de citire generat de HD Tune are forma unei linii drepte datorită variaţiilor neglijabile. Şi mai surprinzătoare sunt însă vitezele de scriere, în cazul fişierelor de mici dimensiuni apropiindu-se de 40MB/s. O piaţă a laptop-urilor dotate cu astfel de unităţi de stocare ar putea reprezenta un pericol serios pentru piaţa configuraţiilor desktop.

CONCLUZIE
Prin performanţele oferite, Kingston SSDSA2SH032G1N întăreşte ideea că chip-urile de memorie flash reprezintă viitorul pentru unităţile fixe de stocare.

Preţ	Garanţie	Contact
2058 Lei	36 luni	Partenerii Kingston România

Detalii tehnice

Capacitate: 32GB • Capacitate reală: 29.8GB • Dimensiuni: 99.5x69.5x9.5mm • Greutate: 83g • Sandra 2008 Drive Index: 256MB/s • HD Tune Read Min/Max/Avg/Burst Rate: 230.7/231.4/231.0/203.5 MB/s • HD Tune Access Time: 0ms • PCMark05 HDD: 53070 • PCMark05 HDD - XP Startup: 174.336MB/s • PCMark05 HDD - Application Loading: 152.026MB/s • PCMark05 HDD - General Usage: 134.683MB/s • Vista Performance: 5.9 • Viteză transfer imagine DVD: 107.38MB/s • Viteză transfer suită fişiere: 38.81MB/s

Performanţe **10.0**

Sintetice: 10.00 Transfer fişiere: 10.00

Olympus
SP-590 UZ





Olympus SP-590 UZ este o cameră digitală compactă cu megazoom.

Aceasta dispune de senzor CCD de imagine cu o rezoluţie efectivă de 12MP şi foloseşte un ansablu de lentile retractabil, capabil să asigure zoom optic 26X. Fotografierea este asistată de un mecanism dual de stabilizare a imaginii, optic şi digital, iar încadrarea imaginii poate fi realizată folosind ecranul LCD color de 2.7” sau vizorul digital integrat. Capturile de imagine pot fi realizate şi în mod secvenţial, cu 10 cadre pe secundă la o rezoluţie de 3MP sau 6 cadre pe secundă la rezoluţia de 5MP. Fiind adresat atât utilizatorilor avansaţi, cât şi celor începători, SP-590 UZ dispune de mod "auto" de fotografiere, însă oferă setări specifice modelelor DSLR, accesibile folosind sistemul de meniuri.

Funcţia zoom acţionată prin intermediul unui buton dedicat oferă un timp bun de reacţie, iar focalizarea automată este realizată rapid în majoritatea situaţiilor. Pozele prezintă un nivel redus de zgomot, fără a sacrifica prea mult din detalii. A impresionat în mod plăcut redarea foarte bună a nuanţelor de culoare, dar şi expunerea corectă a scenelor umbrite. Sistemul de lentile are tendinţa de a deforma uşor marginile imaginilor, efect vizibil mai ales în scenele cu unghiuri drepte.

CONCLUZIE
Având de partea sa performanţe bune şi uşurinţa în utilizare, Olympus SP-590 UZ este recomandat utilizatorilor începători, dar şi celor avansaţi, care doresc o cameră digitală cu ultrazoom.

Preţ	Garanţie	Contact
1649 Lei	24 luni	Partenerii Olympus România

Detalii tehnice

Rezoluţie: 12MP • Zoom Optic: 26x • Greutate: 435g • Apertură: F2.8 - F5 • Sensibilitate: ISO1600 (max. 6400) • Ecran: TFT 2.7”, Vizor digital • Baterie: 4X AA • Mediu stocare: Card xD

Performanţe **9.25**

Performanţă: 9.0 Dotări: 9.5

Asus
Travelite HS-1000W





Asus Travelite HS-1000 este un set de căşti wireless pentru PC, cu interfaţă USB.

Modelul este prevăzut cu microfon şi utilizează o conexiune prin unde radio la 2.4GHz pentru a comunica cu un dispozitiv receptor de forma unui stick USB, conectat la PC folosind interfaţa USB. Bateria Li-Ion poate fi reîncărcată cu ajutorul unui cablu mini-USB inclus în pachet şi permite aproximativ opt ore de utilizare. Sunetul este redat de către două difuzoare cu diametrul de 40mm, capabile să reproducă o gamă de frecvenţe cuprinsă între 20Hz şi 20KHz. Suportul pentru microfon este de tip deformabil, putând fi modelat cu uşurinţă după bunul plac. Căştile pot fi pliate înainte de a fi depozitate în husa pentru transport, prevăzută cu fermoar şi rigidizată împotriva loviturilor.

Odată conectate la PC, dispozitivul receptor este configurat automat de către sistemul de operare, modelul putând fi utilizat la fel ce un set de căşti obişnuite, cu fir. Cele două cupe au o suprafaţă plată, acoperită cu burete şi sunt fixate de urechi prin presarea de către cadrul elastic al căştilor cu o forţă suficient de redusă pentru a nu crea disconfort. Fidelitatea audio este foarte bună, cu un bass bine definit şi doar o uşoară atenuare în gama frecvenţelor înalte. Volumul audio poate fi controlat cu ajutorul celor două butoane poziţionate pe una dintre cupe şi este suficient de puternic pentru majoritatea utilizatorilor.

CONCLUZIE
Asus Travelite HS-10000 este o alternativă destul de reuşită pentru căştile obişnuite cu fir.

Preţ	Garanţie	Contact
299 Lei	36 luni	Partenerii ASUS România

Detalii tehnice

Interfaţă: USB • Autonomie activ/stand-by: 8 ore / 3 luni • Rază de acţiune: 15 - 20m • Greutate căşti/USB dongle: 122g / 13g • Accesorii: Husă pentru transport • Baterie: Lithium Polymer

Performanţe **8.50**

Performanţă: 9.0 Dotări: 8.0

BELKIN
Laptop Cooling Lounge





BELKIN Laptop Cooling Lounge este o platformă pentru laptop cu bază ajustabilă, prevăzută cu sistem de ventilaţie integrat.

Modelul este gândit pentru a fi aşezat direct pe picioare sau chiar suprafaţa unei canapele, fiind prevăzut cu bază flexibilă din cauciuc, ajustabilă pe înălţime. Ventilatorul este poziţionat central, fluxul de aer fiind difuzat în mod uniform către baza laptop-ului. Carcasa este dimensionată pentru a acomoda sisteme de tip laptop cu o diagonală de până la 17", singura cerinţă fiind prezenţa unui conector USB disponibil, necesar alimentării ventilatorului integrat.

Zgomotul produs de ventilatorul integrat este aproape insesizabil, iar suporţii din cauciuc asigură o stabilitate destul de bună pentru laptop-ul instalat. Baza din cauciuc este proiectată în primul rând pentru a fi aşezată pe picioare sau suprafeţe flexibile, cum este o saltea sau canapea, însă este posibilă şi utilizarea la birou. Aşezat direct pe suprafaţa unei canapele şi rulând aplicaţia Prime95, laptop-ul de test a atins 89°C pentru procesor şi 47°C pentru harddisk. Folosirea platformei de răcire a redus însă temperaturile la 39°C pentru harddisk, respectiv 73°C pentru procesor.

CONCLUZIE
BELKIN Laptop Cooling Lounge este un accesoriu util pentru utilizatorii care obişnuiesc să folosească calculatorul portabil fără a părăsi confortul canapelei sau a propriului pat. Din păcate însă, carcasa din plastic alb poate fi murdărită cu uşurinţă în timpul utilizării.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii Belkin România

Detalii tehnice

Greutate: 1200g • Ventilatoare: 1x 90mm • Materiale: cauciuc, plastic • Alimentare: USB • Compatibilitate: Notebook cu diagonala maximă 17"

Performanţe

Performanţă: 9.0 Dotări: 7.0 **8.00**

Corsair
TX850W





Corsair TX850W este o sursă de alimentare conformă cu specificaţiile "80 PLUS", capabilă să ofere o putere maximă de 850W.

Modelul beneficiază de circuit activ de corecţie a factorului de putere, oferind o eficienţă de peste 80% la conversia energiei. Cei patru conectori PCI-E cu opt pini sunt alimentaţi din acelaşi circuit de 12V, capabil să asigure un total de 60A. Mai sunt oferiţi câte opt conectori SATA şi MOLEX, respectiv conectori ATX cu 4/8 pini şi ATX-24 pentru placa de bază. Pentru siguranţă deplină, toţi conectorii sunt protejaţi cu ajutorul unor manşoane din nylon destul de flexibile, care pot fi organizate apoi cu ajutorul bridelor din plastic incluse în pachet. Răcirea este asigurată de un singur ventilator central, cu diametrul de 140mm, a cărui turaţie este controlată dinamic în funcţie de temperatura de funcţionare.

Carcasa prezintă o construcţie solidă şi este protejată cu vopsea neagră mată, rezistentă împotriva zgârieturilor şi amprentelor.
Nivelul de zgomot este redus în condiţiile unei sarcini moderate, însă creşte uşor la o utilizare mai intensivă, fără a deveni totuşi deranjant. Temperatura de funcţionare este redusă în condiţiile unei sarcini moderate, însă pentru o funcţionare îndelungată este recomandată utilizarea unei carcase bine aerisite.

CONCLUZIE
Corsair TX850W impresionează prin calitatea bună a construcţiei şi funcţionarea silenţioasă, fiind recomandată pentru sistemele destinate jocurilor.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Partenerii Corsair România

Detalii tehnice

Conectori: 8x SATA, 8x Molex, 1x Floppy, 4x PCI-E 4/6 pini, 1x TAX-24, 1x ATX12V 4/8 pini • Putere: 850W • Racire: 1x 120mm • Altele: PFC Activ, certificare "80 PLUS", NVIDIA SLI-ready

Performanţe

Performanţă: 9.5 Dotări: 9.0 **9.25**

D-Link
DIR-825





Routerul DIR-855 este nava amiral a liniei de produse D-Link. Cei care se îndepărtează de acest produs din cauza preţului mare vor fi bucuroşi să descopere că noul DIR-825 oferă aceleaşi facilităţi şi o performanţă bună la un preţ accesibil.

DIR-825 este construit în jurul unui procesor Ubicom Streamengine IP5170U, tactat la frecvenţa de 350MHz. Modulul radio este bazat pe un chip nou, Atheros XSPAN AR9100, în timp ce porturile Gigabit Ethernet sunt oferite de un chip Realtek RTL8366SR. După cum se poate observa, D-Link a ales să reducă preţul final al produsului prin eliminarea unui etaj de transmisie (chiar dacă chip-ul are un design 3T3R) şi a unei antene, aspect care se va reflecta în viteză destul de scăzută în cazul conectărilor la distanţă mare. Performanţele WAN-LAN sunt foarte bune (145Mbps) graţie puterii procesorului central, în timp ce conectarea în banda de 2.4GHz la o distanţă mică permite atingerea unei viteze de 89Mbps. La fel ca celelalte soluţii D-Link bazate pe platforma Ubicom, routerul oferă facilităţi avansate de control, QoS şi WMM, cărora li se adaugă şi două noutăţi. Guest Zone permite crearea rapidă a unei reţele Wi-Fi separate de cea utilizată în mod curent, utilă pentru crearea unui hot-spot, în timp ce Shareport permite partajarea unei imprimante şi a unui mediu de stocare.

CONCLUZIE
Puternic şi garnisit cu dotări de vârf, D-Link DIR-825 este penalizat doar de performanţa Wi-Fi la distanţe mari sub aşteptări

Preţ	Garanţie	Contact
1235 Lei	24 luni	Distribuitorii D-Link Romania

Detalii tehnice

Conectori: 4xLAN 10/100/1000Mbsp, 1xWAN 10/100/1000Mbps, USB 2.0 • Protocoale: Ethernet, 802.11b, 802.11g, 802.11n • Management bandă: Nu • QoS: Nu • Securitate: WEP, WPA, WPA2

Performanţe

Performanţă: 6.27 Dotări: 3.28 **9.55**

Plăci de bază ATX

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă overclocking	Notă dotări	Testat in
LGA1366												
1	ASUS RAMPAGE II GENE	**7.79**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	2	1xGigabit	7.78	6.33	8.43	9.13	XPC108
2	ASUS P6T6 WS Revolution	**7.77**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	0	2xGigabit	7.83	6.28	8.40	8.76	XPC108
3	GIGABYTE GA-EX58-UD4	**7.69**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	3	1xGigabit	7.82	6.30	8.23	8.27	XPC108
4	GIGABYTE GA-EX58-EXTREME	**7.65**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	3	2xGigabit	7.73	6.07	8.19	9.38	XPC108
5	MSI Eclipse SLI	**7.63**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	8	1	2xGigabit	8.02	6.06	7.89	9.01	XPC108
6	GIGABYTE GA-EX58-UD5	**7.52**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	3	2xGigabit	7.66	5.65	8.16	9.25	XPC108
7	EVGA X58 3X SLI	**7.48**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	2	2xGigabit	7.69	5.92	7.89	9.01	XPC108
8	Intel BLKDX58SO	**7.40**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	2	1xGigabit	7.78	5.72	7.89	7.53	XPC108
9	Super Micro C7X58	**7.01**	Intel X58+ICH10R	6.4GT/s	12	2	2xGigabit	7.72	5.63	7.03	6.66	XPC108
LGA775												
1	ASUS P5E64 WS Evolution	**8.67**	Intel X48+ICH9R	1600MHz	12	2	2xGigabit	8.95	8.91	8.55	6.37	XPC100
2	Foxconn BlackOPS	**8.49**	Intel X48+ICH9R	1600MHz	12	2	2xGigabit	8.33	8.89	8.70	6.67	XPC100
3	ASUS P5E3 Premium WiFi-AP @n	**8.35**	Intel X48+ICH9R	1600MHz	10	2	2xGigabit	8.38	8.87	8.37	5.80	XPC100
4	GIGABYTE GA-EP45T Extreme	**8.28**	Intel P45+ICH10R	1600MHz	12	3	2xGigabit	8.40	8.82	8.11	6.42	XPC101
5	ASUS Maximus II Formula	**8.25**	Intel P45+ICH10R	1600MHz	12	2	2xGigabit	8.19	8.88	8.22	6.30	XPC100
6	GIGABYTE GA-X48T-DQ6	**8.25**	Intel X48+ICH9R	1600MHz	12	3	2xGigabit	8.19	8.73	8.33	6.30	XPC100
7	Zotac NF790I-A-E	**8.23**	NVIDIA nForce 790i Ultra SLI	1600MHz	12	2	2xGigabit	8.47	8.67	7.88	7.04	XPC100
8	EVGA 132-CK-NF79-A1	**8.19**	NVIDIA nForce 790i Ultra SLI	1600MHz	12	2	2xGigabit	8.50	8.61	7.81	6.67	XPC100
9	MSI X48 Platinum	**8.18**	Intel X48+ICH9R	1600MHz	12	2	2xGigabit	8.28	8.71	8.04	6.30	XPC100
10	ASUS P5Q PRO	**8.14**	Intel P45+ICH10R	1600MHz	12	2	1xGigabit	8.16	8.81	8.10	5.56	XPC100
11	ABIT IX38 QuadGT	**8.12**	Intel X38+ICH9R	1600MHz	12	2	2xGigabit	8.11	8.86	8.06	5.68	XPC100
12	ABIT IP35 PRO XE	**8.11**	Intel P35+ICH9R	1600MHz	12	1	2xGigabit	8.13	8.70	8.12	5.43	XPC100
13	ASUS P5Q Premium	**8.10**	Intel P45 + ICH10R	1600MHz	14	2	4xGigabit	8.15	8.41	7.96	7.28	XPC102
14	ASUS Rampage Formula	**8.08**	Intel X48+ICH9R	1600MHz	10	2	2xGigabit	7.95	8.84	8.16	5.56	XPC100

Plăci de bază ATX

		Verdict	Chipset	HT	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă overclocking	Notă dotări	Testat in
AM2 - High End												
1	DFI LanParty DK 790FXB-M2RSH	**9.06**	AMD 790FX + SB750	3.0	12	0	1xGigabit	9.33	9.04	9.06	6.91	XPC104
2	DFI LanParty UT 790FX-M2R	**9.00**	AMD 790FX + SB600	3.0	10	2	2xGigabit	9.30	8.93	8.93	7.41	XPC99
3	ASUS Crosshair II Formula	**8.92**	NVIDIA nForce 780a SLI	3.0	12	2	2xGigabit	9.15	8.62	8.62	8.15	XPC99
4	DFI LanParty DK 790FX-M2RS	**8.80**	AMD 790FX + SB600	3.0	10	0	1xGigabit	9.07	8.86	8.82	6.17	XPC99
5	GIGABYTE GA-MA790FX-DQ6	**8.75**	AMD 790FX + SB600	3.0	10	3	2xGigabit	9.01	8.78	8.74	6.54	XPC99
6	MSI K9N2 Diamond	**8.69**	NVIDIA nForce 780a SLI	3.0	10	2	2xGigabit	9.18	8.45	8.43	7.65	XPC99
7	MSI K9A2 Platinum	**8.69**	AMD 790FX + SB600	3.0	10	2	1xGigabit	8.92	8.92	8.65	6.17	XPC99
AM2 - Mainstream												
1	GIGABYTE GA-M750SLI-DS4	**8.62**	NVIDIA nForce 750a SLI	3.0	12	3	1xGigabit	9.09	8.71	8.27	6.91	XPC106
2	ABIT AX78	**8.58**	AMD 770	3.0	10	0	1xGigabit	9.00	8.85	8.46	4.94	XPC99
3	GIGABYTE GA-MA78G-DS3H	**8.55**	AMD 780G + SB700	3.0	12	3	1xGigabit	9.04	8.64	8.30	6.05	XPC99
4	ASUS M3A-H/HDMI	**8.54**	AMD 780G + SB700	3.0	12	0	1xGigabit	9.06	8.68	8.30	5.43	XPC99
5	Sapphire PC-AM2RX780	**8.54**	AMD 770 + SB600	3.0	10	0	1xGigabit	9.00	8.83	8.45	4.32	XPC99
6	GIGABYTE GA-MA790X-DS4	**8.52**	AMD 790X + SB600	3.0	10	3	1xGigabit	9.07	8.73	8.26	5.06	XPC99
7	ASUS M3N-H/HDMI	**8.52**	NVIDIA GeForce 8200	3.0	12	2	1xGigabit	9.01	8.66	8.24	5.93	XPC99
8	J&W JW-RX780X-AM2+	**8.41**	AMD 770 + SB600	3.0	10	0	2xGigabit	8.86	8.75	8.24	4.69	XPC99
9	MSI K9N SLI-F V2	**8.39**	NVIDIA nForce 570LT SLI	1.0	10	0	1xGigabit	8.99	8.64	8.28	3.46	XPC99

Plăci de bază µATX

		Verdict	Chipset	Nucleu grafic	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	Conectori video	Notă performanță	Notă consum, zgomot	Notă dotări	Testat in
LGA775												
1	GIGABYTE GA-E7AUM-DS2H	**8.00**	NVIDIA GeForce 9400	GeForce 9400	12	2	1xGigabit	DVI, VGA, HDMI	8.31	7.60	5.9	XPC105
2	ASUS P5Q-EM	**6.94**	Intel G45+ICH10R	GMA 4500	12	1	1xGigabit	DVI, VGA, HDMI	6.90	8.33	5.9	XPC105
3	MSI G45M	**6.86**	Intel G45+ICH10R	GMA 4500	10	1	1xGigabit	DVI, VGA	6.95	8.33	4.7	XPC105
4	GIGABYTE EG45M-DS2H	**6.84**	Intel G45+ICH10R	GMA 4500	12	2	1xGigabit	DVI, VGA, HDMI	6.90	7.35	5.9	XPC105
5	Intel DG45ID	**6.72**	Intel G45+ICH10R	GMA 4500	12	2	1xGigabit	DVI, HDMI	6.93	8.33	3.5	XPC105
AM2												
1	DFI LP JR 790GX-M2RS	**7.91**	AMD 790GX+SB750	Radeon HD 3300	12	0	1xGigabit	DVI, HDMI	7.67	9.00	8.8	XPC105
2	J&W JW-RS780UVD-AM2+(128M)	**7.54**	AMD 780G+SB700	Radeon HD 3200	8	0	1xGigabit	DVI, VGA, HDMI	7.25	10.00	7.4	XPC105
3	Sapphire PI-AM2RS780G	**7.09**	AMD 780G+SB700	Radeon HD 3200	10	0	1xGigabit	DVI, VGA	6.91	9.00	6.6	XPC105
4	GIGABYTE GA-MA78GM-S2H	**7.06**	AMD 780G+SB700	Radeon HD 3200	12	2	1xGigabit	DVI, VGA, HDMI	7.07	8.50	5.5	XPC105
5	Biostar TA780G M2+ HP	**7.02**	AMD 780G+SB700	Radeon HD 3200	10	0	1xGigabit	DVI, VGA	6.97	8.33	6.1	XPC105

Tunere TV

		Verdict	Chip	Calitate imagine	Notă ergonomie	Notă dotări	Testat în
Tuner TV intern							
1	Compro VideoMate Vista E900F	8.67	NXP SAA7164E/2	9.33	8.00	8.0	XPC107
2	AVerMedia AverTV Sattelite Trinity	8.27	2X SAA7136GE/1G	8.00	8.00	9.3	XPC107
3	AVerMedia AverTV Duo Hybrid PCI-E II	8.23	2X NXP 7136GE/1G	8.67	9.00	7.0	XPC107
4	AVerMedia AverTV Hybrid Speedy PCI-E	7.90	SAA7136GE	8.00	9.00	7.0	XPC107
5	X3M HPCe2100	7.78	CX23885	7.67	10.00	6.5	XPC107
6	Compro VideoMate Vista E650F Hybrid	7.57	CX23885	8.33	8.00	6.0	XPC107
7	KWorld PlusTV Hybrid 210SE	7.43	SAA7131E	7.67	6.67	7.0	XPC107
8	AVerMEdia AverTV Hybrid+FM PCI	7.25	SAA7135HL	8.33	8.67	4.5	XPC107
9	GIGABYTE GA-PTV-TAF-RH	7.15	SAA7131E	8.00	6.00	6.5	XPC107
10	KWorld PlusTV Hybrid 210SE	7.05	SAA7131E	8.00	7.00	5.5	XPC107
11	AVerMedia	6.90	NEC D61253F1	6.00	9.00	7.0	XPC107
Tuner TV extern							
1	AVerMedia AVerTV Hybrid Volar HX	8.07	Intel WJCE6353	8.33	9.00	7.0	XPC107
2	Leadtek WinFast DTV Dongle H	7.68	N/A	7.67	8.00	7.5	XPC107
3	GIGABYTE GT-U8000-RH	7.62	Dibcom	8.67	6.67	6.5	XPC107
4	X3M HU2200	7.45	N/A	8.33	9.67	4.5	XPC107
5	KWorld PlusTV Hybrid 325U	7.37	N/A	8.00	6.33	7.0	XPC107
6	KWorld PlusTV Hybrid 323UR	7.08	N/A	8.67	7.00	4.5	XPC107
7	Compro VideoMate Vista U2800F	7.00	N/A	6.67	6.33	8.0	XPC107
8	Leadtek WinFast PalmTop DTV200 H	6.92	N/A	7.00	7.33	6.5	XPC107

Routere wireless

		Verdict	Viteză 802.11b Mbps	Viteză 802.11g Mbps	Viteză 802.11n Mbps	Viteză WAN Mbps	Notă facilități	Notă perfomanță	Testat în
1	D-Link DIR-855	**9.79**	4,83	21.9	91	149.00	3.20	6.59	XPC108
2	D-Link DIR-825	**9.55**	4.77	21.4	89	145,00	3,28	6,27	XPC109
3	Belkin N+ Wireless Router	**7.92**	4.80	22.0	83	119.00	2.48	5.44	XPC107
4	D-Link DIR-655	**7.71**	5.60	19.4	68.8	88.1	3.20	4.51	XPC90
5	Trendnet TEW-633GR	**7.57**	4.92	20.8	101	77	3.04	4.53	XPC92
6	Edimax BR-6324nL	**7.51**	4.95	12.2	71.2	71.60	3.28	4.23	XPC107
7	Netgear WNDR3300	**7.45**	4.80	24.0	68.2	86.00	2.88	4.57	XPC104
8	Belkin N1 Vision	**7.43**	4.90	24.2	95	97.00	2.24	5.19	XPC103
9	SMC WBR14-N2	**7.42**	5.65	19.2	58.1	87.8	3.04	4.38	XPC90
10	Edimax BR-6574N	**7.30**	4.50	22.2	71	68.00	3.20	4.10	XPC103
11	Trendnet TEW-511BRP	**7.24**	5.80	22.2	-	65.3	2.88	4.36	XPC90
12	Asus WL-700Ge	**7.10**	4.90	20.8	-	57.1	3.12	3.98	XPC90
13	Planet WRT-415	**7.01**	6.10	16.1	-	63.2	2.56	4.58	XPC90
14	D-Link DI-624	**7.00**	5.01	18.7	-	82.2	2.88	4.12	XPC90
15	Edimax BR-6504N	**6.98**	4.86	21.5	57.2	68.1	2.96	4.02	XPC90
16	Trendnet TEW-452BRP	**6.93**	5.45	18.4	-	72.3	2.72	4.21	XPC90
17	Siemens Gigaset SE551	**6.90**	6.12	19.2	-	68.0	2.96	3.94	XPC90
18	Level One WBR6000	**6.82**	4.20	22.0	51.5	65.00	3.04	3.78	XPC105
19	Linksys WRT-150N	**6.90**	4.88	19.7	45	77.9	2.88	4.02	XPC91
20	MSI RG60SE	**6.86**	5.31	21.6	-	73.5	2.64	4.22	XPC90
21	Netgear KWGR614	**6.76**	5.10	20.1	-	90.1	2.72	4.04	XPC90
22	USR 5461	**6.34**	5.53	23.2	-	54.4	2.40	3.94	XPC90
23	Edimax BR-6315SGR	**6.30**	4.80	21.6	-	62.00	3.20	3.10	XPC102
24	Linksys WRT54GL	**6.29**	4.80	20.7	-	47.9	3.04	3.25	XPC90
25	Edimax BR-6215SGR	**6.19**	4.50	24.9	-	39.8	3.20	2.99	XPC93
26	Belkin N1 Vision	**6.17**	4.90	22.0	73	68.00	2.24	3.93	XPC100

DVD Writere

		Verdict	Interfață	Citire CD/DVD	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD+R/DVD-R	Performanță CD	Performanță DVD	Calitate scriere	Dotări	Testat în
1	SAMSUNG SE-S224Q	**7.58**	USB	48X/16X	48X/32X	22X/22X	8.94	7.97	6.66	4	XPC103
2	PIONEER DVR-215BK	**7.54**	SATA	40X/16X	40X/32X	20X/20X	7.41	8.51	6.50	2	XPC103
3	LG GH22NP20	**7.30**	PATA	48X/16X	48X/32X	22X/22X	8.47	8.40	5.83	0	XPC103
4	SAMSUNG SH-S223F	**7.25**	SATA	48X/16X	48X/4X	22X/22X	8.95	7.42	6.83	2	XPC103
5	PIONEER DVR-116DBK	**7.05**	PATA	40X/16X	40X/8X	20X/20X	6.69	7.77	6.33	2	XPC103
6	LG GE20LU10	**7.03**	USB	48X/16X	48X/32X	20X/20X	6.62	8.13	5.33	4	XPC103
7	LG GH20NS15	**7.01**	SATA	48X/16X	48X/32X	20X/20X	7.29	7.97	5.66	2	XPC103
8	SAMSUNG SH-S223Q	**7.01**	SATA	48X/16X	48X/4X	22X/22X	8.87	6.85	6.66	4	XPC103
9	LG GE20NU10	**6.99**	USB	48X/16X	48X/32X	20X/20X	7.28	8.13	5.33	2	XPC103
10	LACIE D2 LIGHTSCRIBE	**6.87**	USB	48X/16X	48X/32X	20X/20X	8.80	6.49	6.83	4	XPC103
11	ASUS DRW-2014L1T	**6.61**	SATA	48X/16X	48X/32X	20X/20X	6.43	6.55	6.66	4	XPC103
12	ASUS DRW-2014S1	**6.56**	PATA	48X/16X	48X/32X	20X/20X	6.70	6.79	6.33	2	XPC103

Placi video PCI Express

#	Model	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	Notă frecvențe implicite	Notă overclocking	Notă dotări	Testat în
Enthusiast												
1	GIGABYTE GV-N295-18I-B	**9.35**	GT200b	576MHz	2x896MB GDDR3	2x448bit	1998MHz	2xDVI,TV-Out	9.42	9.94	4.5	XPC106
2	Gainward Rampage R700 GS GLH	**8.71**	R700	790MHz	2x1GB GDDR5	2x256bit	3800MHz	DVI, VGA, HDMI, DisplayPort	8.91	8.77	6.0	XPC105
3	Sapphire HD4870 X2	**8.67**	R700	750MHz	2x1GB GDDR5	2x256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	8.71	8.76	7.5	XPC104
4	HIS H487X2F2GP	**8.64**	R700	750MHz	2x1GB GDDR5	2x256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	8.84	8.76	5.5	XPC104
5	GIGABYTE GV-RX487X2-2GH-B	**8.64**	R700	750MHz	2x1GB GDDR5	2x256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	8.81	8.79	5.5	XPC104
6	PowerColor AX4870X2 2GBD5-H	**8.62**	R700	750MHz	2x1GB GDDR5	2x256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	8.78	8.79	5.5	XPC104
7	Gainward HD4870X2	**8.61**	R700	750MHz	2x1GB GDDR5	2x256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	8.75	8.81	5.5	XPC104
8	MSI N285GTX SuperPipe OC	**8.41**	GT200b	680MHz	1GB GDDR3	512bit	2500MHz	2xDVI,TV-Out	8.48	8.63	6.0	XPC109
9	Zotac ZT-285E3LA-FCP	**8.36**	GT200b	702MHz	1GB GDDR3	512bit	2592MHz	2xDVI,TV-Out	8.44	8.48	6.5	XPC107
10	ASUS EAH4870X2	**8.30**	R700	750MHz	2x1GB GDDR5	2x256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	8.51	8.27	6.0	XPC106
11	GIGABYTE GTX 285	**8.29**	GT200b	648MHz	1GB GDDR3	512bit	2484MHz	2xDVI,TV-Out	8.44	8.65	4.0	XPC106
12	Leadtek WinFast GTX285	**8.26**	GT200b	648MHz	1GB GDDR3	512bit	2484MHz	2xDVI,TV-Out	8.30	8.52	6.0	XPC108
Performance												
1	HIS H489FT1GP	**8.04**	RV790	900MHz	1GB GDDR5	256bit	4000MHz	2xDVI,TV-Out	8.12	8.25	5.5	XPC109
2	Sapphire HD4890 1G GDDR5	**7.87**	RV790	850MHz	1GB GDDR5	256bit	3900MHz	2xDVI,TV-Out	7.79	8.21	6.5	XPC109
3	ASUS EAH4890/HTDI/1GD5/A	**7.85**	RV790	850MHz	1GB GDDR5	256bit	3900MHz	2xDVI,TV-Out	7.75	8.27	6.0	XPC109
4	HIS H489F1GP	**7.83**	RV790	850MHz	1GB GDDR5	256bit	3900MHz	2xDVI,TV-Out	7.76	8.14	6.5	XPC108
5	Palit GTX 275	**7.70**	GT200	633MHz	896MB GDDR3	448bit	2268MHz	2xDVI,TV-Out	7.73	7.97	5.5	XPC109
6	Palit GTX260 Sonic 216SP	**7.44**	GT200	625 MHz	896MB GDDR3	448bit	2200MHz	2xDVI,TV-Out	7.40	7.78	5.5	XPC107
7	Zotac ZT-X26E3KB-FCP	**7.37**	GT200	650MHz	896MB GDDR3	448bit	2100MHz	2xDVI,TV-Out	7.29	7.62	6.5	XPC104
8	HIS H487QT1GP	**7.36**	RV770	770MHz	1GB GDDR5	256bit	4000MHz	2xDVI,TV-Out	7.42	7.54	5.5	XPC107
9	ASUS ENGTX260 MATRIX	**7.26**	GT200	576MHz	896MB GDDR3	448bit	1998MHz	2xDVI,TV-Out	7.10	8.27	2.0	XPC109
10	Leadtek WinFast GTX 260 Extreme+	**7.25**	GT200	602MHz	896MB GDDR3	448bit	2214MHz	2xDVI,TV-Out	7.08	7.70	6.0	XPC104
11	Sapphire Toxic HD4870 1G	**7.22**	RV770	780MHz	1GB GDDR5	256bit	4000MHz	2xDVI,TV-Out	7.21	7.19	7.5	XPC106
12	BFG GeForce GTX 260 MaxCore	**7.08**	GT200	590MHz	896MB GDDR3	448bit	1998MHz	2xDVI,TV-Out	6.87	7.66	5.5	XPC104
13	Sapphire VAPOR-X HD4870 2G	**7.04**	RV770	750MHz	2GB GDDR5	256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	7.01	7.16	6.5	XPC108
14	GIGABYTE GV-N26OC-896H-B	**7.00**	GT200	576MHz	896MB GDDR3	448bit	1998MHz	2xDVI,TV-Out	6.79	7.50	6.0	XPC104
15	Twintech GF-GTX260	**6.94**	GT200	576MHz	896MB GDDR3	448bit	1998MHz	2xDVI,TV-Out	6.79	7.54	4.5	XPC104
16	MSI R4870-T2D1G-OC	**6.93**	RV770	780MHz	1GB GDDR5	256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	6.99	6.96	6.0	XPC104
17	Sapphire TOXIC HD4870	**6.90**	RV770	780MHz	512MB GDDR5	256bit	4000MHz	2xDVI,TV-Out	6.79	7.01	7.5	XPC104
18	Zotac ZT-X26E3KB-FSP	**6.90**	GT200	576MHz	896MB GDDR3	448bit	1998MHz	2xDVI,TV-Out	6.75	7.21	6.5	XPC104
19	GIGABYTE GV-R487-1GH-B	**6.83**	RV770	750MHz	1GB GDDR5	256bit	3600MHz	2xDVI,TV-Out	6.88	6.94	5.5	XPC104
Mainstream												
1	HIS H483QS512P	**5.19**	RV770	575MHz	512MB GDDR3	256bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	5.12	5.55	3.5	XPC107
2	PowerColor AX4830	**5.08**	RV770	575MHz	512MB GDDR3	256bit	1800MHz	DVI, VGA, HDMI	4.87	5.31	6.0	XPC104
3	HIS H483FN512P	**4.96**	RV770	575MHz	512MB GDDR3	256bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	4.95	5.33	2.5	XPC105
4	Sapphire HD4830	**4.96**	RV770	575MHz	512MB GDDR3	256bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	4.89	5.29	3.5	XPC104
5	Twintech GeForce 9800 GT 1GB	**4.80**	G92	602MHz	1GB GDDR3	256bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	4.86	5.17	1.5	XPC105
6	Twintech G9800 GT	**4.71**	G92	650MHz	512MB GDDR3	256bit	1900MHz	2xDVI,TV-Out	4.62	5.19	2.5	XPC104
7	GIGABYTE GV-N98TZL-1GH	**4.60**	G92	600MHz	1GB GDDR3	256bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	4.56	5.05	2.0	XPC105
8	ASUS EN9800GT MT	**4.47**	G92	612MHz	512MB GDDR3	256bit	1800MHz	DVI, HDMI, TV-Out	4.29	4.63	5.5	XPC104
9	GIGABYTE GV-NX96T512HP	**4.05**	G94	720MHz	512MB GDDR3	256bit	2016MHz	2xDVI,VGA	4.12	4.29	1.5	XPC105
10	MSI N9600GT Hybrid Freezer	**4.00**	G94	700MHz	1GB GDDR3	256bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	4.00	4.23	2.5	XPC104
11	ASUS EN9600GT MATRIX	**3.94**	G94	650MHz	512MB GDDR3	256bit	1800MHz	DVI, HDMI, TV-Out	3.80	4.40	2.5	XPC104
12	Twintech GeForce 9600 GT	**3.88**	G94	652MHz	512MB GDDR3	256bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	3.91	4.16	1.5	XPC105
13	Sapphire HD4670 512M GDDR4	**3.56**	RV730	750MHz	512MB GDDR4	128bit	2200MHz	1xDVI, 1xVGA, 1xHDMI	3.51	3.58	4.0	XPC106
14	GIGABYTE GV-R467D3-512I	**3.31**	RV730	750MHz	512MB GDDR3	128bit	2000MHz	DVI, VGA, HDMI	3.20	3.70	2.0	XPC105
15	HIS H467P1GP	**3.27**	RV730	750MHz	1GB GDDR3	128bit	1746MHz	2xDVI, TV-Out	3.22	3.61	1.5	XPC107
16	Gainward HD 4670	**3.26**	RV730	750MHz	512MB GDDR3	128bit	2010MHz	DVI, VGA, HDMI, DisplayPort	3.29	3.46	1.5	XPC105
17	ASUS EN9600GSO	**3.26**	G92	550MHz	284MB GDDR3	192bit	1600MHz	2xDVI,TV-Out	3.11	3.91	0.5	XPC104
18	PowerColor AX4670	**3.18**	RV730	750MHz	1GB GDDR3	128bit	1746MHz	2xDVI,TV-Out	3.15	3.62	0.5	XPC104
19	Sapphire HD4650	**3.04**	RV730	650MHz	512MB GDDR3	128bit	1800MHz	2xDVI,TV-Out	2.94	3.44	1.5	XPC105

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 109

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Aline Distribution Group	021 217.56.56	www.aline.ro	Maguay	021 210.38.09	www.maguay.ro
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro	PCCenter.ro		www.pccenter.ro
Asesoft Distribution	021 211.18.56	www.asesoftdistribution.ro	pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro	Royal Computers	021 410.21.00	www.r-c.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Soliton Computers	021 335.64.08	www.soliton.ro
Lasting System	0256 20.12.78	www.lasting.ro	Ubisoft România	021 231.67.69	www.thrustmaster.com

software & comunicații



Hacking, spionaj și război electronic

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



La începutul lunii aprilie, un studiu întocmit de SecDev Group și Universitatea din Toronto a scos la iveală o rețea de spionaj online de mare amploare. Bucurându-ne zi de zi de avantajele tehnologiei, uităm uneori că orice medalie are și revers, iar studiul canadian a fost un duș rece care s-a revărsat asupra întregii industrii IT.

Apărut pe canalele de presă în jurul datei de 1 aprilie, acest raport îngrijorător a părut la prima vedere o glumă de proporții, sau cel puțin acesta a fost refugiul instinctiv în fața unei astfel de știri. Spre deosebire de veștile bune, care necesită mereu confirmări, veștile proaste parcă poartă cu ele înseși dovada de netăgăduit a veridicității, iar cele 53 de pagini ale raportului de la Toronto sunt mai mult decât edificatoare.

GhostNet, căci acesta este numele subiectului incriminat, pare mai degrabă o creație a scenariștilor filmelor sau serialelor TV decât un fapt real. Ideea unei rețele de spionaj online inițiată, coordonată și utilizată de guvernul unui stat este una care poate părea fantezistă pentru mulți cititori. Cele 10 luni de analiză, decriptare, reverse engineering și plantare a unor honeypots au scos la iveală însă o rețea care a infectat cel puțin 1300 de calculatoare din 103 țări, dintre care 30% aparțineau diverselor organizații din domeniul militar, economic, politic sau diplomatic. După cum se observă, numărul de calculatoare nu este ridicat, în acest moment existând rețele mult mai largi, cum ar fi de pildă cea generată de calculatoarele infectate cu Cornficker. Ceea ce este interesant însă este numărul ridicat de calculatoare cu un grad sporit de interes din punct de vedere informațional.

Conform raportului canadian, proprietara acestei rețele ar fi China, o țară care a inclus încă de la sfârșitul anilor '90 războiul cibernetic pe lista direcțiilor de modernizare ale apărării sale strategice. Chiar dacă oficialii chinezi au negat orice amestec, autorii raportului consideră dovezile acumulate în cele 10 luni de analiză suficiente pentru a nu lăsa loc de dubiu. Iar dacă întreaga poveste are un aer destul de ireal și oarecum ambiguu, după doar șapte zile am avut parte de o actualizare interesantă.

Cu cât o societate se situează mai sus pe scara evoluției tehnologice, cu atât devine mai dependentă de comunicații și energie. Iar la doar câteva zile de la declanșarea publică a incidentului GhostNet, oficialii americani au declarat că au detectat intruziuni periculoase în cadrul rețelei naționale de transport a energiei electrice. Nu este vorba doar de tentative de penetrare a securității, ci de intruziuni care s-au încheiat cu succes și care s-au soldat cu plantarea unor programe care permit atacatorilor controlul de la distanță al sistemelor infectate. Nu este necesar un efort prea mare de imaginație pentru a remarca puterea enormă de care atacatorii s-ar fi putut bucura, în cazul în care nu ar fi fost detectați, și haosul pe care l-ar putea genera prin utilizarea acestei puteri. După cum remarca cu amărăciune un oficial McAfee, sistemele de securitate actuale, formate din paznici, ziduri, porți metalice și armament, au devenit brusc ridicol de ineficiente în fața unui inamic invizibil care a intrat nestingherit pe o ușă nepăzită.

Aceste evenimente vor afecta imediat modul în care este privită securitatea, atât din punct de vedere informatic, cât și legislativ și politic. GhostNet, care are foarte puține șanse să fie unica rețea de spionaj de acest tip, marchează o etapă importantă în evoluția conceptului de securitate națională deoarece a demonstrat că noile reguli ale jocului invalidează vechile paradigme.

Pentru protecția eficientă a datelor personale instalați Titan Backup 1.5 de pe DVD și introduceți cheia de mai jos:



000020-ACM8KK-1Y18MT-JZT4EV-RZU6Z3-RUC5VN-6CJB6C-U01EAG

Pentru protecția eficientă a calculatorului instalați BitDefender Antivirus 2009 de pe DVD și introduceți cheia de mai jos:



8930E96618E2B4604637

33 DE MILIARDE DE MINUTE DE CONVORBIRI

Skype, liderul comunicațiilor

Cel mai cunoscut serviciu VoIP din lume, Skype, a atins în cursul anului trecut cifra de 33 de miliarde de minute de convorbiri efectuate, o creștere de 41% față de anul precedent. Acest salt impresionant plasează Skype în topul operatorilor de telefonie, devansând companiile cunoscute care activează în acest domeniu. Dacă aceste cifre par îmbucurătoare, nu același lucru se poate spune însă și despre cifrele vânzărilor. Oferind posibilitatea efectuării de convorbiri gratuite între doi clienți conectați la Internet,

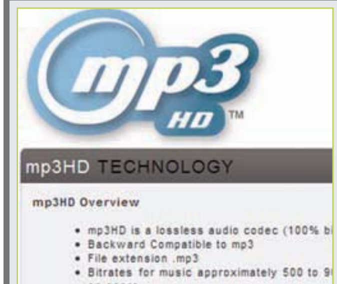


compania își bazează veniturile pe interconectările cu rețele fixe sau mobile. Acestea nu se bucură însă de prea mare succes, totalul veniturilor din 2008 ridicându-se cu puțin peste 500 de milioane de dolari. Pe deasupra, compania a intrat deja în conflict atât cu organele legislative, care sunt nemulțumite de dificultatea urmăririi convorbirilor VoIP, cât și cu operatorii de telefonie mobilă, care se văd subminați de clienții Skype pentru terminalele mobile. Compania încearcă în schimb să atace piețe noi: Skype for SIP va permite integrarea soluțiilor software în cadrul centralelor telefonice.

Dincolo de aceste probleme, faptul că un serviciu online a depășit căile clasice de comunicație va schimba strategiile pe termen lung ale operatorilor. Ascensiunea pe locul întâi în mai puțin de șase ani este un indicator al schimbării modului în care comunicăm și al prețului pe care suntem dispuși să-l plătim.

O NOUĂ ȘANSĂ PENTRU FORMATUL MP3?

MP3HD



Dezvoltat de către companiile Fraunhofer IIS, Thomson-Brandt și AT&T, MP3 a devenit sinonim cu formatul digital audio. De la lansarea acestuia în 1994 și până astăzi, capacitățile de stocare și calitatea sistemelor audio consumer au crescut, ridicând și gradul de interes al utilizatorului pentru formatele audio fără pierdere de calitate, în detrimentul celor lossy, printre care se numără și MP3.

Una dintre companiile care au dezvoltat acest format, Thompson, a anunțat disponibilitatea unui nou format: MP3HD. Bazat pe vechiul format MP3, care este încă fluxul primar de date al fișierului audio rezultat, MP3HD oferă și un flux adițional, care stochează formatul adițional losless. Prin această metodă este menținută o foarte bună compatibilitatea în jos, care permite redarea fluxului standard MP3 pe echipamentele vechi, care nu sunt încă compatibile cu noul format. Prin includerea a două fluxuri separate, dimensiunea fișierului devine însă destul de mare, depășind cantitatea de date cerută de alte formate lossless disponibile deja pe piață și pentru care există deja suport. Conform companiei producătoare, această etapă este însă doar una intermediară, menită să asigure o tranziție ușoară către noul format MP3 lossless. Cum playerele audio cu suport MP3 și pentru un format lossless există de mult timp, rămâne de văzut cât de mare va fi succesul acestui nou format.

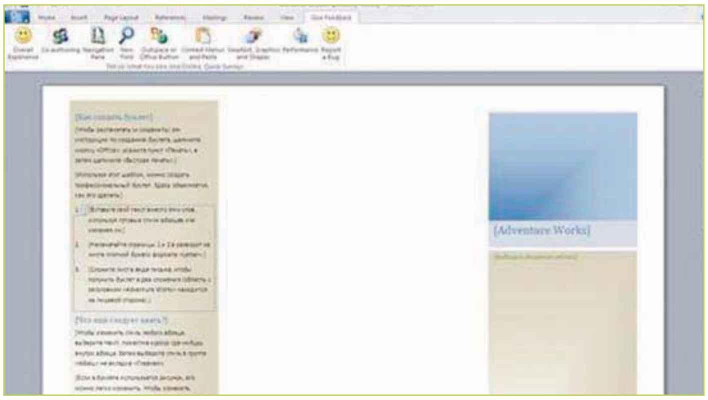
MAI APROAPE DE UN DESKTOP MODERN

Office 2010 pe 64 de biți

Nu doar cea mai celebră suită de aplicații de birou, ci și una dintre cele mai utilizate aplicații Windows, produsul Microsoft Office va face, începând cu următoarea versiune, 2010, un salt important. De la apariția versiunii 95, acum aproape 14 ani, și până în ziua de astăzi, suita Microsoft Office a rămas un produs software pe 32 de biți. Noua versiune, preconizată pentru anul viitor, va fi prima care va aduce și o versiune pe 64 de biți, permițând rularea codului fără a mai apela la rutinele Windows on Windows (WOW) 64.

La începutul acestui an, oficialii Microsoft au declarat că se așteaptă ca, grație maturizării sistemului de operare Windows Vista și succesului preconizat pentru Windows 7, numărul de sisteme de operare pe 64 de biți să-l depășească pe cel al sistemelor 32bit. Această creștere importantă a numărului de sisteme de operare capabile să ruleze cod pe 64 de biți nu putea să rămână nesusținută de producător, iar suita Microsoft Office era cea mai logică alegere.

Chiar dacă beneficiile aduse de migrarea la arhitectura x86-64 în cazul unei suite de aplicații de birou pot fi puse sub semnul întrebării, această decizie este o piatră de hotar importantă pentru industria software. Inițiativa Microsoft poate declanșa reacții similare din partea celorlalte companii cu renume producătoare de aplicații desktop pentru Windows, grăbind și mai mult rata adopției acestei arhitecturi. Până la lansarea suitei Microsoft Office 2010, utilizatorii se pot bucura de actualizarea Service Pack 2 pentru Office 2007, care urmează să apară în cursul lunii mai.



UN NOU STANDARD WEB

Grafică 3D în browser



Khronos Group, organizația care se află în spatele API-ului OpenGL, a anunțat un nou parteneriat cu Mozilla Foundation, părintele celebrului browser Firefox, care urmărește să creeze un standard deschis care să aducă în browser-ul utilizatorului conținut grafic 3D. Bazat pe un subset al librăriilor OpenGL care să fie capabil să interacționeze cu codul JavaScript, acest standard va permite integrarea graficii tridimensionale în cadrul aplicațiilor Web viitoare.

După conținutul raster sau vectorial programabil și conținutul video, grafica tridimensională este următorul pas major, permițând designerilor să ofere aplicații Web inovatoare, fie din punct de vedere al interfețelor, fie al facilităților. Conform Mozilla, OpenGL ES 2.0, versiunea redusă a API-ului, care este dedicat terminalelor mobile, ar putea fi un punct bun de pornire, prima implementare având șanse să fie văzută în acțiune în cadrul versiunii a 4-a a browser-ului Firefox. Chiar dacă primele încercări de a aduce grafica 3D în cadrul unui browser datează din 1995, când VRML a încercat să ofere o standardizare, această facilitate a fost nevoită să aștepte apariția unor motoare JavaScript rapide și a dispariției plăcilor video fără facilități de accelerare 3D suficient de puternice. Bazându-se pe acest nou standard, creatorii de conținut grafic își vor putea crea propriile librării și instrumente, necesare pentru crearea unei noi generații de aplicații Web, mai apropiate de paradigma desktop clasică.

E-MAIL PE TELEFON

Nokia Messenging vine și în România

Odată cu lansarea în România a noului terminal E75, un produs care îmbină puterea platformelor mobile pentru afaceri cu accesibilitatea telefoanelor din gama consumer, compania a prezentat și platforma software Nokia Messenging. O soluție integrată de mesagerie, care vine pentru prima dată preinstalată cu un terminal Nokia, acest serviciu permite utilizatorilor ocazionali să acceseze comod conturile de e-mail.

Aplicația mobilă permite crearea și accesarea unei căsuțe de email gratuite oferite prin intermediul deja cunoscutului Ovi.com. Acesta oferă spațiu de stocare de 1GB, filtre antispam și interfață Web. În plus, aplicația permite setarea simplă a unor conturi de e-mail deja existente, oferind și autodetectarea setărilor pentru serviciile majore precum Gmail, Hotmail sau Yahoo. Partea cea mai interesantă este însă faptul că Nokia Messenging este o platformă dedicată serviciilor de tip Push, această facilitate necesitând suport din partea operatorului. Utilizatorii din România se vor putea bucura de servicii de tip Push începând cu trimestrul 4 al acestui an. Pe lângă mesagerie, Nokia intenționează să folosească această platformă și pentru a oferi acces la rețele de mesagerie instantă sau servicii de socializare online, suportul Push putând oferi un schimb în timp real de informații. Lansarea oficială a acestei platforme marchează un pas important făcut de Nokia în domeniul serviciilor integrate, intrând astfel în cursă alături de companii precum Research in Motion sau Apple.



INTERNETUL E PLIN DE PERICOLE REALE – TU STII CUM SĂ-ȚI PROTEJEZI FAMILIA DE ELE?

De multe ori când ajungem acasă vrem să ne relaxăm la un film sau să navigăm liniştiţi pe Internet, departe de stresul şi agitaţia cotidiană de la birou. La prima vedere, micile probleme pe care le putem întâmpina la folosirea mailului personal, precum spamul, sunt nesemnificative, mai ales dacă nu afectează funcționalitatea PC-ului. Această problemă, precum şi altele, nu reprezintă un impediment la serviciu când departamentul IT este cel care rezolvă toate disfuncționalitățile legate de acest aspect. Acasă însă, dumneavoastră sunteți departamentul IT şi aveți nevoie de cele mai bune unelte pentru a vă proteja la fel ca la birou. Care vă sunt opțiunile pentru o securitate garantată acasă?

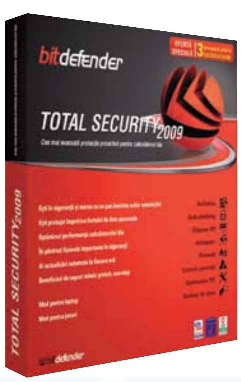
Mediul online este supus unei avanlanşe de e-amenințări noi, pe de o parte deoarece hackerii sunt foarte inventivi, iar pe de altă deoarece multe aplicații prezintă vulnerabilități, adică breşe de securitate. Specialiştii BitDefener recomandă Internet Security 2009 ca fiind instrumentul ideal pentru protecția utilizatorilor de acasă.

BitDefender Internet Security 2009 permite funcționarea în deplină siguranță a calculatoarelor familiilor sau micro-întreprinderilor conectate la Internet, oferind protecție împotriva virusilor, a atacurilor informatice, a programelor de tip spyware precum şi a mesajelor electronice de tip spam şi phishing, blocând, în acelaşi timp, accesul copiilor la site-uri web cu conținut inadecvat.

Cu alte cuvinte, puteți nagiva pe Internet liniştit, calculatorul sau calculatoarele din casă fiind tot timpul protejate împotriva oricăror tipuri de viruşi, ajutând şi la prevenirea accesului neautorizat la acesta şi la „ascunderea" calculatorul pentru a-i împiedica pe hackeri să-l identifice şi să încerce să-l atace.

Spamul sau poluarea online?

O problemă cu care vă confruntați des şi care de acasă poate părea fără rezolvare este pătrunderea diferitelor mesaje electronice de tip spam, problemă care se va dovedi o acțiune extrem de obositoare, dacă va trebui să ştergeți zilnic manual câteva sute de mesaje nedorite.



Prin modul de protecție împotriva spamului, Internet Security dispune de un timp de reacție mai promptă față de noile tehnici de lansare a spam-ului, datorită unor motoare de detecție noi şi adaptabile. Altfel spus, oricâte mesaje spam ați primi, produsul le blochează şi le reține catalogate drept „spam", trimițându-le automat într-un folder special de unde cu uşurință le puteți şterge ulterior.

Protejază-ți copiii

Copiii dumnevoastră îşi petrec prea mult timp pe Internet? Ştiți ce site-uri vizitează zilnic sau cu cine au convorbiri prin programele de mesagerie instantă când nu sunteți acasă? Pericolele la care aceştia se expun fără ca părinții să-şi dea seama sunt greu de cuantificat, însă acum puteți controla cu un singur click site-urile pe care navighează şi orele la care aceştia pot sta pe Internet.

Modulul „Control Parental" a fost creat special pentru a vă ajuta să vă protejați copiii, oferindu-le în acelaşi timp libertatea de a beneficia de partea pozitivă a navigării pe Internet. Acesta vă permite să creați anumite reguli pentru utilizarea accesului la Internet, chiar şi când nu sunteți acasă. Programul vă permite să specificați ce conținut poate accesa copilul dumnevoastră, la ce ore poate folosi calculatorul şi ce programe poate deschide. Poți specifica de asemenea softului să blocheze accesul la diverse tipuri de site-uri cu conținut explicit.

Complementar, se pot folosi şi filtre anti-phishing specializate, care compară o pagină web oarecare cu cele originale ale băncilor. Dacă asemănarea e mare, este vorba, probabil, de o încercare de web phishing şi clientul este alertat, printr-o notificare imediată. Marile companii de securitate investesc timp şi efort considerabil în lupta antispam şi anti-phishing. În laboratoarele Bitdefender, se desfăsoară o muncă intensă de cercetare pentru clasificarea textelor şi imaginilor pe baza unor tehnici de clasificare, care stau şi la baza activității Google.

Actualizări la fiecare oră. Fără griji

Datorită actualizărilor realizate la fiecare oră, sunteți protejat de cele mai recent apărute pericole, fără nici un efort.

Nici fişierele de program pierdute nu reprezintă o problemă.

În cazul în care probleme legate de calculatorul dumneavoastră afecteaza fişierele de program, BitDefender le repară automat şi se actualizează.

Asistență tehnică gratuită permanentă

Aveți nevoie de un răspuns? Experții noştri în securitate vă stau la dispoziție non-stop şi pot fi contactați prin telefon, e-mail sau chat, fără niciun fel de cost.



SMART SECURITY 4.0

EVOLUȚIA SOLUȚIILOR ESET

Fondată în Slovacia în anul 1992, compania Eset este unul dintre cele mai vechi nume din domeniul securităţii desktop. Produsul antivirus NOD32 a devenit treptat unul dintre cele mai celebre şi îndrăgite produse de acest gen, versiunea 2.0 fiind cunoscută datorită ratei bune de detecţie, a interfeţei simple şi a consumului mic de resurse. La început, acest produs a fost cunoscut, datorită originii sale ceva mai exotice, doar în mediile IT est-europene, cucerind apoi încet, dar sigur pieţele occidentale, ajungând la circa 70 de milioane de utilizatori. Cererea pentru produse integrate, care să asigure o protecţie sporită, a convins compania să extindă vechiul produs prin dezvoltarea suitei integrate Eset Smart Security.

Ajunsă la versiunea a patra, suita Eset Smart Security este doar o actualizare, adăugând o serie de facilităţi interesante, dar oferind destul de puţine noutăţi faţă de predecesorul său. Cei care se decid abia acum să renunţe la aplicaţia antivirus NOD32 2.0 vor găsi un produs total schimbat, cei care doresc să facă trecerea de la versiunea 3 urmând să fie într-o oarecare măsură dezamăgiţi.

INSTALARE ŞI INTERFAŢĂ

Nefiind un produs destinat în mod clar utilizatorilor începători, precum produsele Symantec sau McAfee, rutina de instalare necesită confirmarea unor paşi. Utilizatorul poate alege parametrii conexiunii la Internet, modul de funcţionare a serviciului ThreatSense.net (un serviciu online care permite trimiterea fişierelor suspecte către Eset), modul de tratare a fişierelor considerate nesigure, dar nu şi maligne (comportament care poate fi modificat ulterior) şi alte opţiuni standard ale rutinelor de instalare Windows Installer.

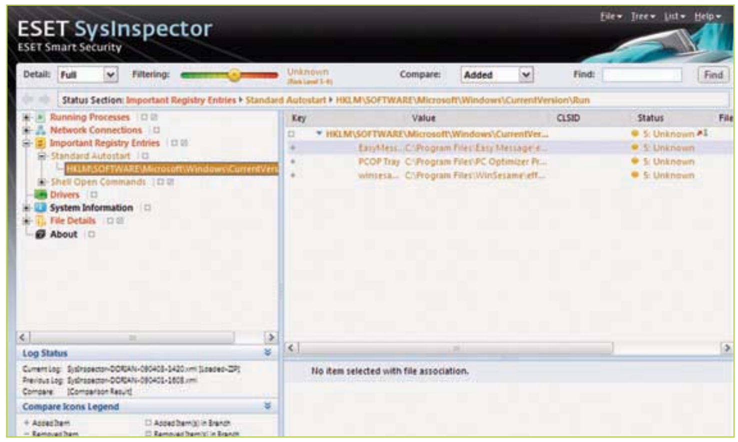
Deşi instalarea a decurs corect pe sistemele de operare Windows XP Service Pack 3 şi Windows Vista Service Pack 1 pe 32 de biţi, am întâmpinat probleme cu una dintre platformele x64, care s-au materializat sub forma unui ecran albastru înaintea finalizării operaţiunii. Cel mai probabil am fost puşi în faţa unei incompatibilităţi software, deşi sistemul de test era curat şi nu conţinea rutine rezidente care să ridice suspiciuni.

Odată trecut de acest pas, utilizatorul va fi pus în faţa unei interfeţe simple şi elegante. Oferind atât un mod simplu de vizualizare, destinat începătorilor, cât şi un mod avansat, interfaţa este împărţită în taburi delimitate clar, atât din punct de vedere vizual, cât şi al funcţionalităţii. Primul dintre acestea, Protection Status, oferă informaţii referitoare la numărul de ameninţări detectate şi curăţate, numărul şi starea conexiunilor de reţea active şi un grafic simplu al activităţii sistemului. Computer Scan oferă posibilitatea scanării la comandă a sistemului, atât sub forma unei activităţi rapide a zonelor critice, cât şi a unei parcurgeri complete a discurilor locale, opţiune care permite şi particularizarea parametrilor scanării. Tabul Setup oferă posibilitatea configurării rapide a diverselor rutine de protecţie în timp real (antivirus, antispyware, firewall, antispam) şi accesul către opţiunile avansate, comasate în cadrul unui meniu unic.

CE ESTE NOU?

Prima schimbare vizibilă, şi cea mai importantă pentru utilizator într-o lume în care ameninţările maligne cresc într-un ritm ameţitor, este modulul de autoprotecţie. Îmbunătăţit faţă de cel inclus în cadrul versiunii 3.0, acest modul supraveghează atât zonele de memorie utilizate de produs, cât şi integritatea proceselor aplicaţiei, împiedicând coruperea sau închiderea acestora, ridicând astfel





gradul de imunitate în fața amenințărilor care urmăresc închiderea aplicațiilor antivirus cunoscute.

Alte două module care au cunoscut o reîmprospătare sunt firewall-ul și antispam-ul. Primul dintre acestea beneficiază de funcționalități noi, care îi permit să fie utilizat și de către cei care nu doresc să citească prea multe ferestre de confirmare, grație profilelor care vor face detecția automată a conexiunilor inițiate din interior. Utilizatorii avansați vor beneficia, bineînțeles, și de profile care pot asigura un control strict al regulilor și al modului în care sunt interpretate conexiunile care ies de sub acoperirea acestor reguli. Deși rezultatele obținute de modulul antispam acum 12 luni, când am testat versiunea 3.0, nu pot fi comparate cu rezultatele curente, am apreciat ca fiind reală declarația conform căreia rutinele acestuia au fost îmbunătățite. Din 650 de mesaje nedorite, aplicația a interceptat la prima rulare, și fără a beneficia de antrenare bayesiană, circa 55 de procente. Este de apreciat faptul că bara de instrumente de control a acestui modul se integrează acum și cu clientul Mozilla Thunderbird și Windows Live Mail, pe lângă clasicii Outlook, Outlook Express și Windows Mail. Suplimentar, este posibilă și adăugarea unor excepții de tip Blacklist sau Whitelist.

Facilitățile de scanare a traficului criptat reprezintă o noutate în adevăratul sens al cuvântului, fiind totodată foarte importantă deoarece acoperă un segment prea puțin băgat în seamă de producători. Disponibilă atât în cadrul NOD32, cât și în cadrul suitei Eset Smart Security, scanarea SSL se ascunde în cadrul opțiunilor de filtrare a conținutului, permițând procesarea certificatelor digitale și scanarea virală a traficului protejat prin această metodă. Această facilitate este aplicată atât traficului HTTP, cât și celui POP3. Acesta creează însă anumite probleme care penalizează utilitatea acestui modul. Imediat după instalare am remarcat imposibilitatea conectării clienților Yahoo Messenger, Windows Live Messenger și Yahoo Web Messenger la serverele de autentificare. În mod implicit, produsul plasează toate aplicațiile care au făcut cereri pe portul 80 în lista de browsere, scanând traficul acestora. Soluția cea mai simplă de evitare a problemei este debifarea aplicației din această listă, în acest caz utilizatorul renunțând și la scanarea traficului. Metoda nu este însă aplicabilă și în cazul sistemelor de operare Windows Vista Service Pack 1, deoarece produsul Eset nu mai folosește un server proxy local, ci se bazează pe Windows Filtering Platform, lista aplicațiilor nemaifiind disponibilă. În acest ultim caz utilizatorul trebuie să modifice setările implicite ale scanării conținutului astfel încât acesta să redirecționeze doar conținutul HTTP și POP3, să fie acceptate conexiunile bazate pe SSL v2, iar utilizatorul să fie avertizat pentru fiecare certificat care trebuie instalat local. Această lacună este o abatere de la principiul maximei securități implicite cu minim de efort, compania producătoare trebuind să se gândească la modificarea acestor setări implicite.

Alte două opțiuni proaspete sunt SysInspector și SysRescue. Primul dintre acestea permite scanarea integrală a sistemului și detectarea anumitor setări, procese, drivere, servicii și înregistrări de regiștri, oferind informații referitoare la posibilul grad de periculozitate a acestora. Există și posibilitatea comparării a două imagini create, în acest caz fiind indicate obiectele șterse, create sau modificate. Chiar dacă nu este un modul de analiză a vulnerabilităților aplicațiilor instalate, așa cum este cel oferit, de exemplu, de produsul similar Kaspersky Internet Security, SysInspector este o facilitate utilă pentru utilizatorii avansați, care își pot diagnostica rapid anumite probleme. Bazându-se pe mediul Microsoft Windows Preinstallation Environment 2.0, cunoscut și sub denumirea de Windows PE, SysRescue este o facilitate care permite crearea unui disc de scanare antivirus care rulează independent de sistemul de operare instalat în mod curent, permițând curățarea anumitor infecții care nu pot fi înlăturate prin metodele clasice.

THREADSENSE ȘI PERFORMANȚELE DETECȚIEI

În cadrul testelor VB100 efectuate de cunoscuta publicație Virus Bulletin, produsele Eset au un comportament meritoriu. Din cele 58 de teste la care au fost supuse, acestea au trecut cu brio 55, cel mai recent test eșuat fiind cel de acum 7 ani. Această situație este puțin diferită de cea rezultată în urma analizelor cunoscutului site AV-Test.org. Conform rezultatelor publicate de acesta, produsul Eset Smart Security oferă o protecție bună, dar care este depășită de alți competitori: eficiența rutinelor pentru detectarea virușilor și fișierelor de tip adware și spyware este de 94.4, respectiv 94.7%, ceea ce arată că există loc de mai bine. O imagine mai bună este înfățișată de AV-Comparatives, unde rata de detecție la cerere este de circa 97.6%, iar cea proactivă de circa 51%. Anti-Malware Test Lab oferă alte teste interesante, premiind produsele Eset cu o medalie de argint pentru rata de detecție a virușilor polimorfici (20 din 33) și una de aur, pentru detecția heuristică (61%) care a avut o rată mică de alarme false.

Cheia acestui succes, sau cel puțin o parte a acesteia, este dată de ThreatSense, celebrul motor de scanare a comportamentului aplicațiilor (analiză heuristică). Acesta a permis, printre altele, detectarea gradului de risc al virușilor MyDoom, Bangle, Netsky și Mytob înainte de analizarea lor și actualizarea fișierelor de semnături virale. Bineînțeles, această protecție heuristică nu este suficientă, vechile metode bazate pe semnături virale fiind încă baza oricărui produs antivirus. Cu o frecvență de 2 până la 6 actualizări zilnice și un timp de răspuns bun (++ conform AV-Test), ESS este un produs competitiv și cu un suport bun. În plus, rutinele heuristice nu au cauzat în cadrul acestor teste alarme fals-pozitive, ceea ce este un lucru mai mult decât îmbucurător.

Chiar dacă schimbările majore prin care a trecut NOD32 nu mai permit atingerea performanțelor legendare ale versiunii 2.0, produsele din generația a 4-a rămân foarte rapide și bine optimizate. Atât viteza de scanare la cerere, cât și cea în timp real se fac fără penalizări de viteză vizibile. Consumul de memorie este de circa 42MB, penalizarea adusă vitezei de boot a sistemului de operare este 12 secunde, iar operațiunile de creare sau copiere a fișierelor nu au fost afectate în mod vizibil.

CONCLUZII

A patra generație a produselor Eset cuprinde două produse puternice, cu opțiuni bogate și rate de detecție bune. Aceasta reprezintă însă doar o evoluție a versiunii anterioare, neaducând nimic cu adevărat inovator. În plus, această generație pare împinsă puțin cam repede pe piață, ea fiind trasă înapoi de anumite probleme care ar fi putut fi rezolvate înainte de lansarea oficială.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



SERVICE PENTRU SISTEM
ÎNTREȚINERE PENTRU WINDOWS

Sistemul de operare Windows, care își rezervă în acest moment o cotă zdrobitoare de piață, și-a cucerit numărul mare de utilizatori datorită simplității. Această simplificare a modurilor de instalare, setare, actualizare și utilizare a sistemului de operare a venit însă cu un preț: întreținerea defectuoasă. Chiar dacă există șanse ca un utilizator să nu se lovească de probleme majore de-a lungul utilizării, există momente când fișierele orfane, înregistrările vechi sau greșite de regiștri sau directoarele temporare pline pot crea probleme aparent inexplicabile. Aceste probleme ale sistemului de operare și lipsa unor utilitare native de calitate au creat o adevărată industrie.

Suitele de întreținere au o istorie veche, care pornește încă din vremea sistemului de operare MS-DOS. Norton Utilities, cea mai celebră suită de acest gen timp de aproape 20 de ani, a apărut pe piață în 1981, oferind un utilitar de recuperare a fișierelor șterse. Acestuia i s-au adăugat pe parcurs utilitare de defragmentare și scanare a discurilor fixe, de ștergere sigură a informațiilor de pe acestea, de optimizare sau înlocuire a rutinelor software de caching și alte aplicații similare. Aproape singur pe piață până la apariția sistemului de operare Windows 95, Norton Utilities a cunoscut o concurență din ce în ce mai acerbă care, coroborată cu simplificarea sau eliminarea unor componente critice, a dus la scăderea prezenței lui pe sistemele utilizatorilor.

Principalele servicii aduse de aceste suite cuprind întreținerea bazei de date a regiștrilor, posibilitatea căutării și ștergerii fișierelor temporare și managementul aplicațiilor instalate în cadrul sistemului. Aceste facilități sunt însă completate, în funcție de talentul și intuiția producătorilor, de o serie largă de opțiuni adiționale, cum ar fi managementul aplicațiilor care pornesc împreună cu sistemul de operare, managementul serviciilor și, eventual, oferirea unor profile care pot asigura un echilibru între funcții și perfomanță, sau posibilitatea instalării și dezinstalării controlate și jurnalizate a aplicațiilor. Grație acestor ultime rutine software, utilizatorii pot avea un control sporit asupra aplicațiilor instalate, putând alege să corecteze înregistrări de regiștri sau să șteargă fișiere rămase orfane datorită rutinelor de dezinstalare slabe.

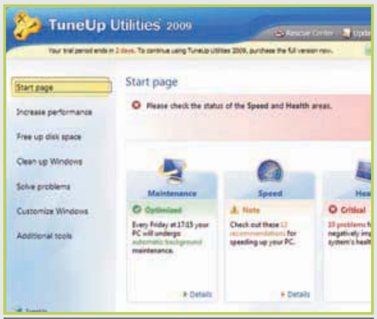
Un al aspect important al acestui tip de aplicații este posibilitatea controlului unor parametri interni ai sistemului care nu pot fi ajustați, în mod normal, decât prin editări manuale ale regiștrilor. Aceste opțiuni avansate permit reglarea politicilor de prioritate sau caching, precum și optimizarea stivei de rețea. Din cauza gradului ridicat de risc și a nivelului bun de cunoștințe necesar pentru alegerea optimă a modificărilor, unii producători au ales să nu ofere control direct asupra lor sau să aleagă o configurație mai bună decât cea implicită dar sigură, care poate fi aplicată prin intermediul unui unic buton de "optimizare rapidă".

CUM AM TESTAT

Sistemul pe care au fost testați cei șase candidați a constat dintr-o platformă AMD cu un procesor Sempron 3000+ ajutat de o cantitate de 1024 MB memorie. Criteriile pe baza cărora s-a calculat nota finală au fost pe de o parte resursele și compatibilitatea, și ergonomia, care au reprezentat 20%, respectiv 30% din nota finală, și facilitățile, care au reprezentat 50%.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

TuneUp Utilities 2009 8.0.2000



Producător: TuneUp Software GmbH
Web: www.tune-up.com
Tip licență: comercial, 49.95USD
Verdict 7.20

TuneUp Utilities este una dintre cele mai cunoscute suite de utilitare pentru întreținerea sistemului. Deși acesta nu este un campion al curățării regiștrilor, după cum reiese din rezultatele testului din numărul 108 al revistei, acesta oferă suficiente instrumente suplimentare pentru a deveni unul dintre favoritele publicului.

TuneUp Utilities oferă o serie de utilitare de ajustare a parametrilor sistemului, neoferind însă instrumente care ar putea deveni prea periculoase în mâinile unui începător.

Interfața este foarte bună, activitățile oferite de produs fiind departajate în categorii distincte clare. La fiecare rulare a aplicației se efectuează o scanare a sistemului, problemele descoperite fiind încadrate într-un din cele trei categorii. Mentenanța generală este un modul care rulează la intervalele dorite de timp, curățind sistemul de fișiere orfane, chei de regiștri invalide și defragmentând discurile locale. Meniul Speed oferă indicații asupra proceselor sau setărilor care pot afecta viteza sistemului, în timp ce Heath oferă în principal indicații referitoare la securitate, cum ar fi resurse partajate neprotejate sau servicii periculoase. Acestor module li se adaugă cele de ștergere sigură a fișierelor, de scanare a discurilor fixe sau de optimizare a memoriei.

Glary Utilities 2.12



Producător: Glarysoft
Web: www.glaryutilities.com
Tip licență: freeware
Verdict 5.13

Glary Utilities este un produs mai puțin cunoscut, acesta oferind însă suficient de multe facilități pentru merita atenția utilizatorilor, mai ales că este și un produs gratuit. Varianta comercială oferă în plus doar opțiunea de programare a operațiunilor de curățare.

Una dintre cele mai interesante facilități ale aplicației este modulul de management al aplicațiilor care pornesc odată cu sistemul de operare. În afara accesului facil la aceste aplicații, Glary Utilities oferă și un sistem de notare a legitimității sau utilității acestora. Aceste note sunt calculate pe baza răspunsurilor utilizatorilor, aceștia putând lăsa și scurte comentarii relevante. Un alt modul secundar interesant este cel care permite nu doar modificarea legăturilor din meniul contextual Send To sau a celor din New Document, ci și editarea meniurilor contextuale. Nu sunt permise însă decât operațiunile de dezactivare temporară și ștergere a acestora.

Cei nevoiți să curețe în mod regulat urmele activităților desfășurate la calculator vor aprecia modulul Tracks Eraser. Acesta permite curățarea înregistrărilor Windows critice, istoricul navigării din browser și, prin intermediul unor plug-in-uri, și curățarea listei ultimelor documente apelate din cadrul unei liste destul de consistente de aplicații suportate.

Wintools.Net Ultimate 9.2.1

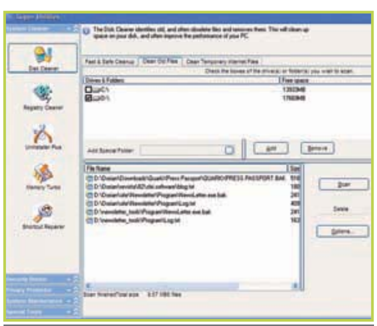


Producător: Godlike Developers
Web: www.wintools.net
Tip licență: comercial, 39.95USD
Verdict 5.33

Disponibil pe piață de foarte multă vreme, Wintools.Net Ultimate este un produs care s-a orientat doar către facilitățile de întreținere a regiștrilor, de curățare a fișierelor și aplicațiilor și de ștergere a urmelor cu caracter privat. Acestor facilități li se adaugă și o serie de module software pentru reglarea opțiunilor și setărilor interne ale aplicațiilor, acestea fiind orientate însă mai degrabă către ajustarea mediului de lucru Windows decât către ajustarea perfomanței. Excepția o constituie modulul Net Tewak, care oferă un control foarte bun asupra stivei de rețea a sistemului de operare.

Scan Reg este meniul care oferă toate instrumentele necesare curățării acestei baze de date, neoferind însă și un utilitar de compactare. Performanțele scanării sunt bune, fără a excela. Interesantă este opțiunea care permite afișarea aplicațiilor prezente pe disc care nu au rutine de dezinstalare în Add or Remove Programs. Cel de-al doilea punct forte al suitei este modulul Uninstaller, care permite editarea înregistrărilor aplicațiilor instalare, dar și supravegherea operațiunilor de instalare. Pe această cale, utilizatorul va vedea toate înregistrările create sau modificate în cursul operațiunilor de instalare, putând restaura și sistemul la o stare anterioară prin intermediul meniului Control Point.

Super Utilities 9.45



Producător: Superlogix Software
Web: www.superlogix.net
Tip licență: comercial, 49.95USD
Verdict 5.18

Suita Super Utilities nu va câștiga, cu siguranță, vreun premiu pentru ergonomia interfeței. Lentă și cu o stabilitate care a lăsat de dorit, această interfață dezamăgește de la primul contact, existând posibilitatea ca utilizatorul să renunțe la un produs software care are destul de multe de oferit.

O facilitate interesantă este Super Shell, o extensie a meniului contextual oferit de Windows Explorer. Acesta oferă utilizatorului acces rapid la o serie de facilități interesante, cum ar fi maparea unui director sub forma unei unități de disc, copierea căii în memorie sau ștergerea datelor din acesta. O altă opțiune interesantă este modulul antispyware intern, care însă nu se ridică la înălțimea unui produs consacrat, fiind însă util ca opinie secundară. Ultima prezență exotică din pachet este modulul care permite crearea unor copii de siguranță pentru driverele instalate.

Disk Cleaner permite curățarea fișierelor temporare și a cache-ului browser-ului Internet Explorer, nefiind capabil să colaboreze cu alte browsere. Această tratare superficială a aplicațiilor moderne se regăsește și în optiunile de ștergere a informațiilor private Tracks Washer. Opțiunile de verificare a aplicațiilor care se încarcă la boot, a serviciilor și a controalelor ActiveX și BHO sunt însă binevenite.

XP Smoker Pro 5.5



Producător: Waresoft
Web: www.xp-smoker.com
Tip licență: comercial, 29.99USD
Verdict 4.33

Chiar dacă este încadrat în aceeași categorie de produse cu rivalii din acest test, XP Smoker Pro este o aplicație aparte. Acesta nu acoperă segmente de facilități precum întreținerea regiștrilor sau dezinstalarea aplicațiilor.

Atunci când vine vorba însă de optimizarea performanțelor sistemului de operare, XP Smoker Pro strălucește. Oferind acces la o serie de setări ascunse ale sistemului de operare, pe care utilizatorii avansați le vor găsi foarte utile, XP Smoker Pro nu uită nici de începători. Primul panou al aplicației oferă posibilitatea aplicării cu un singur click a unor optimizări variate. Cei care doresc să aibă un control mai strict fără să își bată însă și capul pot utiliza celelalte opțiuni automate, cum ar fi optimizarea serviciilor în funcție de rolul calculatorului sau aplicarea unor combinații de setări denumite "Game Boost", care maximizează cantitatea de memorie RAM disponibilă și închide temporar serviciile non-critice.

XP Smoker Pro nu uită însă nici de alte opțiuni utile, cum ar fi scanarea regiștrilor (care oferă doar rezultate referitoare la aplicațiile greșit înregistrate și a DLL-urilor partajate orfane), imunizarea browser-ului Internet Explorer prin blocarea accesului la site-uri maligne și optimizarea parametrilor adaptorului de rețea.

System Optimizer 4.0



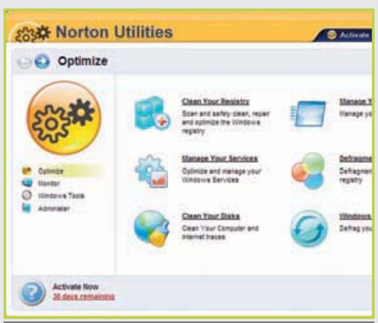
Producător: Innovative Solutions
Web: www.innovative-sol.com
Tip licență: comercial, 23EUR
Verdict 4.42

Un produs software scris în România de către compania Innovative Solutions, System Optimizer 4.0 este un produs simplu, care nu oferă foarte multe opțiuni, fiind recomandat însă începătorilor datorită simplității instrumentelor software și a șanselor mici de a efectua operațiuni prea avansate care pot deveni periculoase.

One Click Optimizer este opțiunea care permite aplicarea tuturor operațiunilor de curățare, fiind permisă și selectarea anumitor rutine software, în caz că utilizatorul dorește altceva. Aplicația oferă un modul de curățare a regiștrilor, rutinele acestuia având însă o prestație modestă. Pentru un mic spor de performanță, este oferită și opțiunea de compactare a bazei de date a acestor regiștri. Aplicația oferă posibilitatea atât posibilitatea efectuării unor copii de back-up a modificărilor efectuate, cât și o copie integrală a acestei baze de date. Față de unele aplicații din test, System Optimizer 4.0 oferă propriile aplicații de defragmentare și scanare a integrității discurilor fixe. Această utlimă operațiune poate fi programată pentru a rula odată cu lansarea sistemului de operare.

Curățarea urmelor cu caracter privat este unul dintre punctele forte ale aplicației, aceasta recunoscând peste 200 de aplicații diferite care pot fi analizate.

Norton Utilities 14

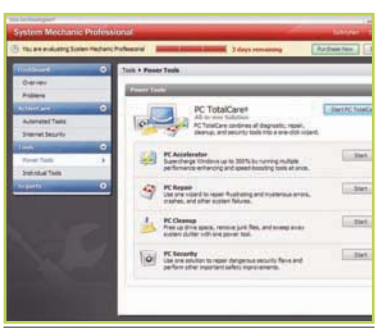


Producător: Symantec
Web: www.symantec.com
Tip licență: comercial, 69.99USD
Verdict 4.54

Norton Utilities a fost o suită de aplicații celebre, care au oferit utilizatorilor DOS o serie de utilitare variate puternice. Înglobată ulterior în pachetul SystemWorks, aceste utilitare au fost subțiate în timp din punct de vedere al facilităților. Symantec a anunțat însă o relansare a acestui produs, care s-a materializat sub forma versiunii 14, testată în acest articol.

Interfața aplicației este simplă, fiind împărțită în patru categorii mari. Ultimele două sunt însă destul de neinteresante, Windows Tools fiind doar o interfață pentru instrumentele software oferite de sistemul de operare Windows, iar cel de-al doilea, Administer, oferind doar setările aplicației, modulul de actualizare și cel de restaurare a schimbărilor aplicate. În cadrul secțiunii Monitor se regăsește o facilitate de monitorizare în timp real a regiștrilor și un modul software care permite vizualizarea proceselor active și o opțiune de optimizare dintr-un singur click a sistemului. Optimize este singura secțiune care oferă instrumente cu adevărat consistente: un modul bun de curățare și defragmentare a regiștrilor și o facilitate software menită să curețe urmele utilizării. Aceasta din urmă suportă un număr mare de aplicații, este compatibilă cu browserele majore existente pe piață și permite și curățarea definitivă a spațiului liber.

System Mechanic 8.5.5



Producător: Iolo Software
Web: www.iolo.com
Tip licență: comercial, 34.97USD
Verdict 7.05

Având mai bine de zece ani de existență pe piață, suita System Mechanic poate fi considerată unul dintre clasicii acestui domeniu. Experiența producătorilor se reflectă în bogăția de opțiuni oferite, System Mechanic fiind un produs recomandat utilizatorilor avansați.

Există puține opțiuni pe care producătorii au omis să le introducă, aici figurând un editor de regiștri și un manager pentru serviciile Windows. Aceste lipsuri sunt compensate din plin de facilități puternice de configurare a opțiunilor ascunse ale sistemului de operare. Managerul aplicațiilor care se lansează la pornirea sistemului de operare oferă o imagine clară a aplicațiilor valide, permițând editarea lor și căutarea online a unor informații suplimentare. Modulul de dezinstalare utilizează atât rutinele standard Windows, cât și un mod atipic, care prin scanarea librăriilor apelate din cadrul fișierului executabil încearcă să ghicească, nu întotdeauna cu succes, înregistrările și fișierele care pot fi șterse în siguranță. Aplicația oferă o opțiune de securizare, care permite scanarea zonelor vulnerabile ale sistemului de operare, și un modul rezident care completează aplicația antivirus a utilizatorului. Singurul aspect negativ al produsului este interfața, care nu reușește să facă ordine în legiunea de opțiuni și utilitare oferite.

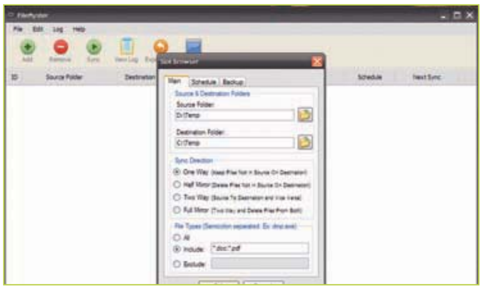
	TuneUp Utilities 2009	System Mechanic 8.5.5	Wintools.Net Ultimate 9.2.1	Glary Utilities 2.12	Super Utilities 9.45	Norton Utilities 14	System Optimizer 4.0	XP Smoker 5.5
Producător	TuneUp Software	Iolo Technologies	Godlike Developers	Glarysoft	Superlogix Software	Symantec	Innovative Solutions	WareSoft
Licență	49.95USD	34.97USD	39.95USD	freeware	49.95USD	49.99USD	23EUR	29.99USD
Adresă Web	www.tune-up.com	www.iolo.com	www.wintools.net	www.glaryutilities.com	www.superlogix.net	www.symantec.com	www.innovative-sol.com	www.xp-smoker.com
Resurse și compatibilitate								
Suport sistem de operare 32bit	9	9	9	9	9	9	9	6
Suport sistem de operare 64bit	9	9	9	9	9	9	9	0
Compatibilitate	9	9	9	9	7	9	9	9
Ergonomie								
Wizard	8	8	8	8	0	8	9	9
Schedule	9	9	0	0	0	0	0	0
Avertizări vizuale ale problemelor	8	8	5	0	0	0	0	0
Organizare pe categorii	8	7	9	9	9	8	9	9
Actualizare automată	9	9	0	0	0	0	0	9
Help	8	8	7	8	8	8	8	8
Funcționalitate								
Curățare regiștri	7	8	8	6	8	8	6	2
Compactare regiștri	9	9	0	9	0	9	9	0
Editor regiștri	9	0	9	0	2	0	0	2
Manager start-up	8	9	8	9	8	8	8	8
Manager Add or Remove Programs	5	9	9	9	9	0	0	0
Rutine interne dezinstalare	0	5	9	0	0	0	0	0
Optimizare memorie	7	8	0	7	7	0	8	8
Diagnostic disc	9	9	0	0	0	0	9	0
Analiză spațiu disc	9	0	0	9	7	0	0	7
Defragmentare disc	8	8	0	0	0	0	8	0
Optimizare adaptor rețea	8	9	9	0	0	0	0	8
Optimizare setări avansate OS	6	9	5	0	0	0	0	8
Management asociații fișiere	0	0	0	0	9	0	0	0
Management procese	9	9	9	9	9	9	0	0
Management servicii	0	0	9	0	9	9	0	9
Management BHO și ActiveX	0	0	0	9	9	0	0	0
Manager meniuri Explorer	0	0	0	9	9	0	0	0
Curățare fișiere temporare	9	9	9	7	9	9	0	9
Curățare date private	6	8	4	7	4	9	9	4
Ștergere sigură a fișierelor	7	7	7	7	7	7	0	0
Recuperare fișiere	5	7	0	7	0	0	0	0
Backup regiștri	9	9	9	0	9	9	9	0
Backup drivere	0	0	0	0	9	0	0	0
Backup OS	7	0	0	0	0	0	0	7
Securizare OS	8	8	0	0	9	0	0	7
Nota finală								
Resurse și compatibilitate	9.00	9.00	9.00	9.00	8.33	9.00	9.00	5.00
Ergonomie	8.33	8.17	4.83	4.17	2.83	4.00	4.33	5.83
Funcționalitate	5.80	5.60	4.16	4.16	5.32	3.08	2.64	3.16
Verdict	7.20	7.05	5.33	5.13	5.18	4.54	4.42	4.33

CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 108 SUNT:

1. Premiul 1, BitDefender Total Security 2009 - Bogdan Cocea
2. Premiul 2, BitDefender Internet Security 2009 - Robert Popescu
3. Premiul 3, BitDefender Antivirus 2009 - George Gatej

Utilitar Back-up

FileMyster 1.2.0



FileMyster este una dintre acele aplicații mărunte care pot deveni în scurt timp atât de utile încât utilizatorul se poate întreba cum de a putut lucra la calculator fără ele.

BACK-UP LOCAL SAU ÎN REȚEA

FilelMyster este un utilitar care permite sincronizarea fișierelor utilizatorului între două directoare locale sau din rețea, permițând menținerea în siguranță a fișierelor. Aplicația nu poate accesa alte resurse în afara celor locale, a directoarelor partajate prin intermediul SMB sau a altor unități de discuri montate local. Nu există posibilitatea de acces WebDAV sau FTP, fiind permisă în schimb autentificarea într-o rețea Active Directory. Deși ar fi fost o facilitate utilă pentru acest gen de aplicație, nu există posibilitatea rulării invizibile a acestui program sub forma unui serviciu Windows.

METODE DE LUCRU

Utilizatorul poate crea mai multe activități de back-up, acestea putând fi rulate, prin intermediul rutinelor interne de programare, la intervale regulate de timp sau în timp real. Odată stabilite cele două resurse între care se face sincronizarea, utilizatorul poate alege între patru tipuri de operațiuni. În funcție de necesități, utilizatorul poate alege sincronizarea simplă a fișierelor locale cu resursa destinație (One way) sau sincronizarea acestora în ambele sensuri, utilă într-un mediu partajat (Two Way). Cei care doresc imagini fidele ale conținutului directoarelor pot opta pentru echivalentele lor, Half Mirror și Full Mirror. Pentru acestea din urmă este permisă și crearea unor copii de back-up, care va permite evitarea dezastrelor. Este permisă și alegerea tipurilor de fișiere sincronizate prin includere sau excludere.

Contact	
Producător	Bateel Software
Web	www.bateel-software.com

Detalii	
Versiune	1.2.0
Sistem	Windows 2000/XP/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

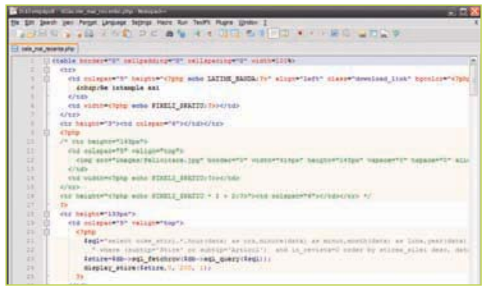
+ utilizare simplă
+ multiple moduri de sincronizare
+ autentificare Active Directory
- lipsa modului de rulare ca serviciu

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Editor text

Notepad++ 5.3.1



Deși în cadrul sistemele de operare Windows există un editor de text, Notepad oferă mult prea puține funcții pentru a fi util dincolo de o banală editare a unui fișier ASCII. Produsul open source Notepad++ vine să completeze aceste lipsuri, oferind în plus și mult mai multe funcții.

UN EDITOR COMPLET

Deoarece Notepad++ este doar un editor text, acesta nu poate lucra cu formate avansate pentru formatarea acestuia, cum ar fi RTF, DOC sau ODF. Dacă însă fișierul este de tip ASCII, în mod sigur Notepad++ va putea nu doar să-l deschidă, ci și să-l interpreteze corect, prin intermediul celor 48 de filtre. Acestea acoperă de la simple fișiere text și variante speciale ale acestora, cum ar fi BAT, INI sau NFO, până la cod sursă de tip C, PHP sau ASM. Deși nu este un editor Web complex, suportul nativ pentru codul HTML și CSS îl face apt și pentru editarea acestor tipuri de fișiere.

FACILITĂȚI DE VÂRF ÎNTR-UN PRODUS GRATUIT

Cea mai interesantă facilitate este, fără îndoială, capacitatea de a evidenția, grupa și colora, în funcție de sintaxa codului, informația afișată. Acest lucru permite editarea simplificată a acestor resurse. Informațiile pot fi și tipărite astfel, respectând modul de afișare pe ecran. Utilizatorii avansați pot adăuga și propriile șiruri de caractere menite să fie subliniate. Interfața, deși simplă, permite lucrul cu mai multe documente și deschiderea aceluiași fișier în modul de editare dual. Facilitățile de căutare permit căutarea cu ajutorul unor expresii regulate, utile în momentul editării unui cod complex, facilitate completată de un sistem de marcaje în cadrul documentului. Este suportată codarea Unicode, fiind posibilă și recodificarea în mod ANSI sau UCS.

Contact	
Producător	Don HO
Web	notepad-plus.sourceforge.net

Detalii	
Versiune	5.3.1
Sistem	Windows 2000/XP/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	open source

Evaluare generală

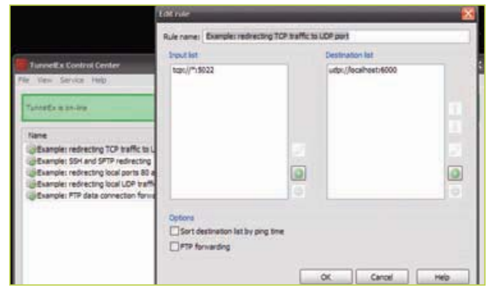
+ interpretare și afișare specială pentru cod
+ suport impresionat pentru limbaje
+ suport macro-uri și plug-in-uri
+ interfață MDI cu suport avansat de vizualizare

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Manager trafic

TunnelEx 1.3.0



TunnelEx este un produs software de tip server care este destinat companiilor care utilizează un gateway Windows pentru a face legătura dintre rețeaua internă și Internet.

CONTROLORUL DE TRAFIC

TunnelEx este o aplicție Windows de mici dimensiuni, aceasta rulând ca un serviciu Windows fără a necesita autentificare. După instalare, prin intermediul driver-ului rezident care rulează în cadrul stivei de rețea a sistemului de operare, TunnelEx va intercepta orice trafic pentru care au fost create reguli. În mod implicit, TunnelEx vine cu 5 reguli prestabilite care servesc ca exemplu. Utilizatorii pot crea sau pot modifica aceste reguli în funcție de necesități și de structura internă a rețelei, singura piedică în calea acestui control fiind doar interfața, ale cărui meniuri pot deveni ilizibile din cauza temei de interfață folosite.

CE ȘI CUM CONTROLĂM

Cel mai simplu mod de redirecționare al traficului este cel prin care pachetelor TCP sau UDP primite pe anumite porturi li se pot schimba destinațiile către alte porturi locale. În cazul în care se dorește, aceste pachete pot fi redirecționate către alte servere aflate în spatele acestui gateway. Datorită posibilităților de introducere a două sau mai multe destinații, TunnelEx poate face atât o balansare a încărcării în funcție de congestia conexiunii către serverele locale, cât și comutarea automată între acestea în cazul în care una dintre aceste resurse nu mai funcționează. Datorită suportului pentru Named Pipes, acest serviciu este util și în cadrul rețelei locale, permițând schimbarea invizibilă sau alocarea dinamică a unor resurse partajate importante, cum ar fi mediile de back-up, directoarele partajate sau imprimantele.

Contact	
Producător	Eugene V. Palchukovsky
Web	www.tunnelex.net

Detalii	
Versiune	1.3.0
Sistem	Windows 2000/XP/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	freeware

Evaluare generală

+ redirecționare transparentă a traficului
+ redirecționare named pipes
+ loguri pentru conexiunile redirecționate
- probleme de interfață

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆



FFDSHOW

GHID DE CONFIGURARE RAPIDĂ

Început în 2002 de către Milan Cutka, ca o alternativă la codec-urile DivX 3.11 şi DivX 5, proiectul Ffdshow a îmbinat puterea codecurilor oferite de aplicaţia nativă Linux Mplayer cu interfaţa DirectShow şi, prin ea, cu playerele multimedia Windows. Acest proiect a crescut în timp în complexitate, adăugând suport pentru o varietate din ce în ce mai mare de formate video şi audio. Atunci când autorul original a abandonat dezvoltarea Ffdshow, codul open source al proiectului a fost preluat de către un grup de dezvoltatori, comasaţi în jurul proiectului Ffshow Tryouts, care s-a ocupat de implementarea unor noi codecuri şi de remedierea problemelor.

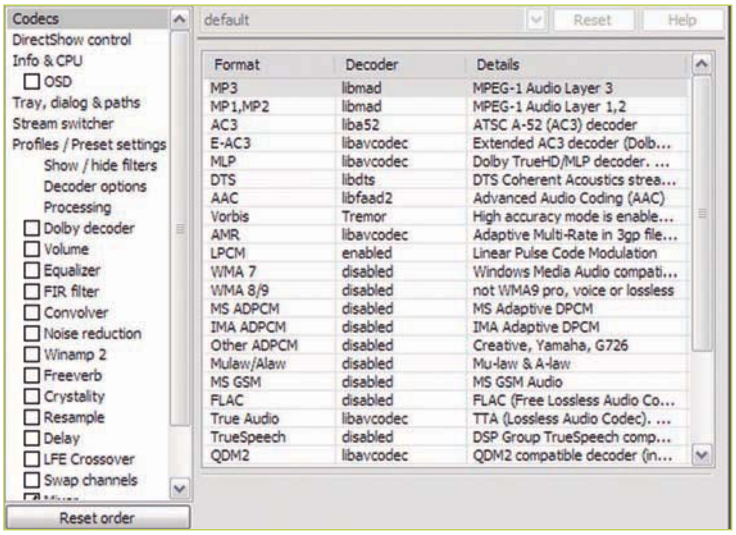
Pentru cei mai mulţi dintre cititori, Ffdshow îşi va dovedi utilitatea doar în momentul redării fişierelor multimedia. Faţă de alte pachete de codecuri, care creează de multe ori probleme de incompatibilitate sau conţin componente desprinse ilegal din alte produse software comerciale, Ffdshow oferă avantajul fiabilităţii şi siguranţei. În locul unei multitudini de codecuri, Ffdshow este construit în jurul unui codec unic care, odată apelat, va încărca componenta software de decodare necesară.

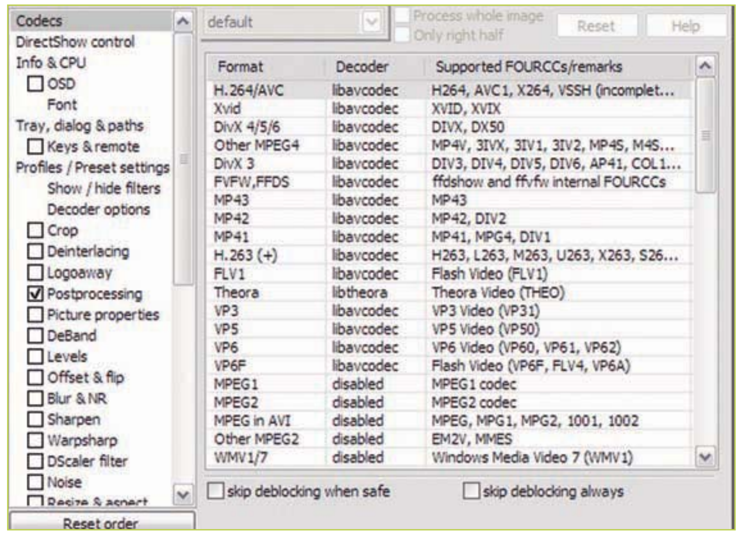
CE NU OFERĂ FFDSHOW

Înainte de a vedea ce oferă Ffdshow, este important să menţionăm ceea ce nu oferă acesta.

Pentru redarea unui fişier multimedia este necesară prezenţa în cadrul sistemului atât a unor decodoare audio şi video, care se vor ocupa de procesarea fluxurilor multimedia, cât şi a unui demultiplexor (sau splitter), care funcţionează ca un strat software intermediar în lanţul decodării, ocupându-se de interpretarea corectă a fişierelor şi trimiterea fluxurilor de date către decodoarele corecte. Ffdshow nu oferă niciun astfel de splitter, bazându-se doar pe modulele software deja instalate în cadrul sistemului. Sistemul de operare Windows oferă module pentru containerele AVI şi discurile DVD, pentru citirea unor alte tipuri de fişiere fiind necesară instalarea unor splittere suplimentare, cum ar fi Haali Media Splitter pentru containerele MP4, M2TS, OGG, OGM şi MKV sau unul dintre numeroasele produse software oferite de Guliverkli pe pagina sa găzduită de Sourceforge.

Accelerarea hardware a decodării şi postprocesării fişierelor video oferită de plăcile video din ultimele generaţii prin intermediul rutinelor NVIDIA Purevideo şi ATI AVIVO este un aspect important al domeniului multimedia contemporan. Graţie acestor API-uri, utilizatorii pot beneficia de o decodare video cursivă chiar şi pe procesoarele cu putere redusă de calcul sau pot beneficia de tehnologiile de reducere a frecvenţei de rulare, şi implicit a căldurii şi zgomotului degajate. Conform declaraţiilor oficiale ale dezvoltatorilor proiectului Ffdshow Tryouts, accelerarea decodării fişierelor video de înaltă definiţie prin intermediul singurului API care permite acest lucru pe platforma Windows, DirectX Video Acceleration (DXVA) este luată în calcul, probabilitatea ca aceasta să devină funcţională în viitorul apropiat fiind însă foarte mică, din cauza dificultăţii programării acestor rutine. Acest aspect implică utilizarea unui procesor suficient de puternic pentru a susţine decodarea fişierelor H.264 1080p cu un bitrate ridicat. În cursul testelor, procesorul AMD Phenom 9750 utilizat a depăşit arareori o încărcare generală de 50 de procente, ceea ce permite atât o vizionare confortabilă, cât şi o utilizare satisfăcătoare în paralel a calculatorului. Acest comportament se





poate schimba în timp, deoarece optimizările modulelor de decodare software sunt încă în lucru, cum este de pildă cazul decodorului ffmpeg-mt, alternativă oferită de Ffdshow pentru decodarea fișierelor H.264 implicitei librării libavcodec.

Pe lângă necesitatea utilizării unui procesor destul de puternic și a unor demultiplexoare externe, Ffdshow nu este prietenos nici cu sistemele de operare pe 64 de biți. Cei care vor utiliza aplicații multimedia pe 32 de biți nu vor avea probleme de compatibilitate cu versiunea similară. Cei care sunt nevoiți să utilizeze aplicații native x64, cum ar fi Vista Media Center, vor constata că versiunea experimentală pe 64 de biți nu este suficient de bine finisată pentru a putea fi utilizată fără probleme.

DECODARE VIDEO LA ÎNĂLȚIME

În timpul instalării, utilizatorul va avea ocazia să specifice ce formate pot fi asociate cu Ffdshow, aceste opțiuni putând fi modificate ulterior prin intermediul celor două scurtături. În mod implicit, majoritatea formatelor video vor fi decodate cu ajutorul librăriei open source libavcodec, în timp ce alte formate, cum ar fi Windows Media, MPEG-1, MPEG-2 sau altele mai puțin utilizate, vor fi dezactivate în mod implicit. Aceste decodoare pot fi configurate din meniul Codecs, utilizatorul putând activa, în funcție de necesități, codecurile dorite. În cazul în care apar probleme de incompatibilitate, utilizatorul poate alege fie dezactivarea acestora, pentru a permite procesarea fluxurilor video prin intermediul unui alt codec extern, fie alegerea unui alt decodor inclus în cadrul Ffdshow, cum ar fi ffmpeg-mt pentru H.264, libmpeg2 pentru fluxurile MPEG-1 și MPEG-2 și XviD pentru fișierele MPEG-4 Part 2 ASP.

După cum se poate observa, numărul de formate video decodate de Ffdshow este impresionat, acesta acoperind circa 60 de tipuri de fișiere video, care includ la rândul lor variațiuni ale formatului de bază. Pentru cazurile nedorite în care Ffdshow creează incompatibilități, așa cum a fost cazul anumitor jocuri care utilizează fișiere video pentru secvențele intermediare, meniul DirectShow Control permite două modalități de control: selectarea aplicațiilor în care Ffdshow va fi activat sau, dimpotrivă, cele în care va fi blocat. Odată ce utilizatorul va trece de aceste setări, acesta își va putea îndrepta atenția către cea mai interesantă parte a pachetului Ffdshow: filtrele de postprocesare.

În mod implicit Ffdshow nu activează niciun filtru de postprocesare, patru dintre acestea fiind însă foarte importante pentru influența radicală pe care o au asupra imaginii. Primul dintre acestea, și cel mai simplu de setat, este De-band. Oferind doar un banal slider de ajustare a puterii algoritmilor de corecție, De-band permite înlăturarea zonelor de imagine care conțin degradeuri cu un număr scăzut de pași intermediari, problemă specifică fișierelor cu un bitrate scăzut. Postprocessing este un alt filtru important, acesta oferind mai multe metode de analiză și procesare a imaginii. Cea mai simplă metodă, și cea mai puțin avidă după resurse, este cea moștenită de la strămoșul MPlayer, acesta oferind și posibilitatea minimizării neplăcutelor muchii care pot apărea între macroblocurile generate de algoritmii de codare. Acesta poate fi reglat în detaliu manual, existând și posibilitatea ajustării automate, în funcție de încărcarea procesorului. Această metodă poate fi secondată de metoda Nic's, moștenită de la XviD. Bazată pe tehnologiile dezvoltate de Aria Nosratinia și implementată și în codul MPlayer, Fast SPP deblocking este situat pe o treaptă superioară de calitate, acesta urmând o cale mai complexă de analiză a întregii imagini (spre deosebire de metodele anterioare care lucrează doar pe porțiuni de imagine) și făcând o trecere în 8 pași, care permite obținerea unei imagini de o calitate foarte bună. Această metodă necesită un efort mare din partea procesorului, imaginea ușor încețoșată rezultată necesitând și activarea filtrului Sharpen. Acesta oferă 5 metode de accentuare a detaliilor, metoda recomandată, un compromis ideal între performanță și calitate, fiind Usharp Mask.

Evident, vorbind de fișiere video, nu puteam uita de suportul pentru subtitrări. Bazat pe codul intern Mplayer, competat de cel oferit de Gabest, creatorul celebrului VobSub, modulul de subtitrări din Ffdshow permite afișarea tuturor tipurilor de subtitrări text, fiind suportate și cele bazate pe imagini (IDX/SUB) sau cod HTML (SMI). Este permisă alegerea codului de pagină, a fontului, a dimensiunii acestuia. Codul VodSub este utilizat opțional doar pentru randarea subtitrărilor omonime, permițând utilizarea diverselor metode de antialiasing. Inferior, din punct de vedere al facilităților, modulelor din Media Player Classic sau KMPLayer, acesta se achită suficient de bine de sarcini pentru a putea fi luat în considerare.

DE LA MP3 LA DTS

Oferind configurări generale similare modulului video, partea audio din Ffdshow nu se lasă mai prejos, acesta suportând circa 25 de tipuri de formate audio prin intermediul aceleiași librării libavcodec. Modulul Mixer va fi în centrul atenției, acesta permițând atât setarea numărului de canale, cât și a modului prin care sunetul stereo va fi spațializat pe mai mult de două canale. Opțional, este permisă redirecționarea frecvențelor joase către un canal LFE, setările acestuia lowpass regăsindu-se în cadrul altui filtru, LFE Crossover. Sunetul poate fi îmbogățit atât prin intermediul egalizatorului intern cu 10 benzi, cât și cu ajutorul celorlalte module DSP sau a plug-in-urilor compatibile cu Winamp 2.x. Ieșirea către placa de sunet poate fi de tip 16, 24 sau 32bit, fiind permise și redirecționările fluxurilor AC3 sau DTS către eventualii conectori S/PDIF sau HDMI.

O facilitate interesantă, disponibilă pentru ambele module, este posibilitatea de a crea combinații de filtre și parametri, salvate sub forma unor preseturi. Acestea pot fi încărcate, destul de neelegant, manual, dar și automat, pe baza definirii unor criterii care țin cont de denumirea fișierului, codec, decodor apelat și alte criterii.

GRATUIT, RAPID ȘI FIABIL

În ciuda anumitor probleme, cum ar fi lipsa unui suport stabil pentru sistemele de operare x64 și necesitatea unei puteri mari de procesare în cazul utilizării unor combinații de codecuri și filtre de procesare, Ffdshow rămâne o soluție completă și mai ales gratuită care poate rezolva majoritatea problemelor de redare multimedia.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



HTC TOUCH CRUISE

GPS ÎN ORICE BUZUNAR

În vara anului 2007, HTC a introdus o nouă linie de terminale, încadrate generic într-o gamă de produse denumite Touch. Primul produs, de altfel şi singurul care a fost denumit simplu HTC Touch, a marcat începutul unei serii de terminale care a beneficiat de linii de design moderne şi de o interfaţă proprietară nouă, menită să armonizeze pretenţiile oricărui utilizator cu mediul nu tocmai prietenos al sistemului de operare Windows Mobile. Chiar dacă HTC a utilizat părţi, mai mult sau mai puţin vizibile, ale elementelor caracteristice acestei game şi în cadrul altor terminale, cum ar fi P3470 sau S740, design-ul şi interfaţa TouchFLO au rămas caracteristice celor 12 terminale din gama Touch.

Primul terminal Touch Cruise a fost lansat în noiembrie 2007 şi a fost cunoscut sub numele de cod Polaris. La un an şi jumătate de la lansarea sa, HTC a considerat că este timpul unei actualizări, lansând modelul Iolite. Deşi acesta a fost denumit fie Touch Cruise 2, fie Touch Cruise 09, compania producătoare a insistat asupra denumirii simple Touch Cruise, dorind probabil să sublinieze că este mai degrabă o actualizare a unui produs vechi decât un terminal complet nou.

GPS ÎN ORICE BUZUNAR

Conform unui vechi slogan comercial, nu există o a doua şansă pentru a crea o primă impresie. HTC Touch Cruise probabil că şi-a însuşit acest slogan, deoarece reuşeşte să creeze o impresie favorabilă încă de la despachetare.

Având doar 102 x 53.5 x 14.5 mm şi 103 grame, noul Touch Cruise este unul dintre cele mai mici terminale Windows Mobile, concurând pentru supremaţia portabilităţii doar cu ASUS P320, prezentat şi el în numărul 103 al revistei. Pentru a crea un terminal care să fie pe placul oricărui utilizator, HTC a optimizat nu doar dimensiunile şi greutate, ci şi forma şi materialele de construcţie, reuşind să creeze un produs elegant. Carcasa acestuia nu are practic nicio muchie ascuţită, liniile curbe fiind punctul caracteristic al întregii carcase. Materialele din care acesta este construit sunt foarte bune, carcasa rigidă nepermiţând apariţia unor zone în care aceasta să poată fi deformată. La acest aspect contribuie şi rama frontală, care este confecţionată din metal, un material ignorat de producători în favoarea mult mai ieftinului plastic. Partea din spate este construită din plastic cu o granulaţie fină antiderapantă, în timp ce rama laterală, care adăposteşte butonul de pornire şi standby, butonul de volum şi conectorul HTC ExtUSB (compatibil cu MiniUSB), este confecţionată din plastic lucios.

Partea frontală adăposteşte blocul de taste funcţionale, care este fabricat din aluminiu şi oferă şi o lumină de fundal puternică, ecranul, difuzorul şi unicul LED de stare al terminalului. În afara celor două taste funcţionale de tip touch, specifice sistemului de operare Windows Mobile, blocul de taste oferă butoanele de preluare şi respingere a apelurilor (cel din urmă având alocată şi funcţia de revenire la ecranul principal al interfeţei) şi două butoane dedicate navigaţiei GPS, alocate aplicaţiei preinstalate TomTom Navigator şi modulului proprietar Footprints. HTC a ales să ofere în locul clasicului echipament de control direcţional o combinaţie între un D-Pad clasic, care permite navigarea în cele patru direcţii de bază, şi o rolă de derulare, care permite saltul rapid în cadrul meniurilor bazate pe matrici de elemente grafice.

În cadrul pachetului mai este disponibil un adaptor auto complet, care include braţul de

susținere, suportul pentru telefon și alimentatorul, subliniind, împreună cu funcțiile atașate tastelor hardware și pachetul software, destinația clară a terminalului Touch Cruise: navigația GPS.

HARDWARE, CU BUNE ŞI CU RELE

Platforma în jurul căreia este clădit Touch Cruise este un procesor Qualcomm MSM 7225 tactat la frecvența de 528MHz, acesta oferind funcțiile de procesor de sistem, modul de voce și date 2G, 3G și 3.5G. Acesta nu include însă și un accelerator grafic, așa cum ne-au obișnuit terminalele din clasa superioară fabricate de HTC. Memoria de sistem este surprinzător de generoasă pentru un terminal inteligent din gama medie: 256MB. Acesta este secondat de o memorie ROM generoasă, cu o capacitate de 512MB și un slot de extensie intern, accesibil după îndepărtarea capacului posterior, care poate găzdui un card de memorie MicroSD. De altfel, compania oferă în pachet un astfel de card, cu o capacitate de 1GB.

Modulul GPS, care oferă și facilități A-GPS, este tot un produs Qualcomm: gpsOne. În cadrul testelor, acesta s-a dovedit surprinzător de rapid, fiind nevoiți să recurgem la un test comparativ făcut în paralel pentru a clarifica nedumeririle. După actualizarea almanahului și efemeridelor, Touch Cruise a reușit o localizare completă în doar 15 secunde, devansându-și categoric ruda mai mare și mai scumpă, Touch HD, care a avut nevoie de 35 de secunde pentru această operațiune.

Ecranul este de bună calitate, culorile fiind vii, iar matricea de senzori rezistivi achitându-se foarte bine de sarcini. Datorită dimensiunilor reduse ale ecranului (doar 2.8”) și a rezoluției QVGA (impusă de costul redus), acest terminal nu poate fi utilizat cu prea mare succes ca sistem de navigație auto. În plus, difuzorul extern, necesar pentru audiția indicațiilor vocale, oferă un sunet slab și neclar. Datorită eleganței, dimensiunilor reduse și a sistemului GPS foarte rapid, acesta este însă un excelent terminal de navigație pentru pietoni și bicicliști.

Senzorul camerei foto are 3.2MP, imaginile capturate având o calitate slabă. Aceasta nu oferă stabilizare și nici focalizare automată, obținerea unor imagini de bună calitate fiind o sarcină destul de dificilă. În plus, lipsa unui Flash face aproape imposibilă fotografierea în condiții de luminozitate slabă. După cum se observă din tabelul de specificații, reducerea costurilor se reflectă și prin eliminarea camerei video frontale, a accelerometrului, a modulului de radio FM și a procesorului audio. În lipsa acestuia, calitatea sunetului este plată și fără dinamică, cei care doreau și facilități multimedia urmând să fie dezamăgiți de prestația terminalului. Mai mult, utilizarea conectorului ExtUSB în locul unui jack de 3.5mm implică fie utilizarea căștilor incluse în pachet, fie achiziționarea separată a unui adaptor.





FOOTPRINTS ŞI TOUCHFLO

HTC a ales să instaleze pe acest terminal interfața TouchFLO, versiunea mai redusă din punct de vedere grafic a mult mai celebrei TouchFLO 3D. Datorită resurselor mai mici cerute de aceasta, a rezoluției scăzute care încarcă într-o mult mai mică măsură subsistemul grafic și a unei bune optimizări a sistemului de operare, noul Touch Cruise este un terminal foarte rapid, cantitatea de memorie rămasă liberă, de circa 122MB, asigurând un confort deplin al utilizării.

Butonul hardware funcțional stâng este asociat cu aplicația TomTom Navigator, care este preinstalată. Această versiune nu oferă nicio hartă, pentru funcționarea ei fiind necesară achiziționarea separată a acestora. HTC oferă însă utilizatorilor posibilitatea de a-și descărca gratuit o hartă la alegere pentru acest produs, ceea ce este un bun început pentru cei care nu călătoresc prea mult în afara țării. Din nefericire, România nu dispune de o astfel de hartă, aplicația fiind inutilă pentru concetățenii noștri. Această problemă este dublată de prezența unei versiuni vechi de Google Maps, care nu permite activarea facilității My Location. Din fericire, actualizarea la versiunea 3.0.0.12 se face fără probleme, integrându-se totodată cu aplicațiile deja instalate sau cu tabul TouchFLO dedicat, denumit Map Search.

Mult mai interesantă este însă noua aplicație proprietară HTC, care este integrată atât în lista de taburi ale interfeței TouchFLO, cât și asociată cu butonul funcțional drept: Footprints. Această

SPECIFICAŢII

Dimensiuni:	102x53.5x14.5mm
Greutate:	103g
Ecran:	240x320 pixeli, 2.8 inch, touchscreen, 65K culori
Cameră foto:	3.15MP, 2048x1536 pixeli
Procesor:	Qualcomm MSM 7225 528MHz
Memorie:	256MB RAM, 512MB ROM
Stocare:	MicroSD (card 1GB inclus)
Conectivitate:	GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, HSDPA, Bluetooth, USB, 802.11b/g
Sistem de operare:	Windows Mobile 6.1 Pro
Baterie:	Li-Ion 1100 mAh
Alte facilități:	GPS, A-GPS, Pocket Office, TomTom Professional 6, Footprints, Opera Mobile, interfață TouchFLO

aplicație oferă posibilitatea de a crea galerii multimedia complexe, asemănătoare galeriilor de imagini, care pot stoca însă mult mai multe informații. Odată activată, această aplicație permite capturarea unei imagini, urmată de activarea modulului GPS și salvarea coordonatelor geografice. Grație integrării cu serviciul Google Maps, utilizatorul poate salva pe hartă locul pe care tocmai l-a imortalizat. Dacă este cazul, acesta poate alege un loc important deja existent pe hărțile Google. În plus, utilizatorul poate salva și o serie de informații adiționale, cum ar fi notițe personale de tip text sau audio, poate asocia un număr de telefon util sau poate încadra acest loc într-o listă de servicii, pentru o regăsire ulterioară simplă. Footprints este o aplicație inovatoare, care reușește să comaseze facilități disparate prezente în cadrul altor aplicații într-o formă simplă, oferind amatorilor de plimbări posibilitatea de a-și imortaliza drumurile într-o galerie modernă de imagini și informații. Această aplicație este în mod vădit dedicată pietonilor, întărind impresia lăsată de la bun început de către acest terminal. După cum ne-a obișnuit deja, HTC oferă o serie de aplicații utile, cum ar fi browserul Opera Mobile, un client RSS, un widget pentru vreme, un player audio/video integrat în interfața TouchFLO și excelentul client pentru Youtube. Bineînțeles, nu lipsesc utilitarele clasice oferite de Windows Mobile 6.1 și suita Office Mobile.

CONCLUZII

În ciuda anumitor lacune, cum ar fi modulul de radio FM, calitatea slabă a camerei foto sau lipsa camerei video secundare și accelerometrului, noul Touch Cruise este un terminal surprinzător de bun. Mic, elegant și puternic, acesta va fi un companion bun pentru cei care doresc orientare GPS și un PDA Phone rapid. Cei care urmăresc să-l utilizeze ca sistem de navigație auto trebuie să se gândească însă de două ori: chiar dacă acesta este oferit împreună cu un stativ auto complet, dimensiunea mică a ecranului îl face mai degrabă optim pentru pietoni și bicicliști.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

jocuri



OnLive - revoluție sau utopie?

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

Anunțat la GDC 2009, OnLive are în centru ideea de a face orice joc, indiferent de cerințele de sistem, jucabil chiar și pe un EEE. Cheia? Tot jocul este găzduit pe un server, iar jucătorul va descărca fie un client de dimensiuni minuscule, fie va avea o "miniconsolă" cu un gamepad proprietar contra unei sume similare unui abonament. Toate sună ca un pas uriaș înspre eliminarea diverselor neplăceri cauzate de cerințele mari de sistem pe PC sau de ciclicitatea apariției de noi (și scumpe) console. Există însă și dezavantaje.

Secretul rulării unui joc chiar și la rezoluție de 1080i (inițial) cu latențe sub 80ms (susțin inventatorii platformei) ar fi tehnologia proprietară de compresie video on-the-fly. Totul se va desfășura în "norul" Internetului, astfel că prima problemă care apare este necesitatea unei conexiuni broadband: minimum 1.5Mb/s pentru rezoluții SD (480p), ajungând până la 5Mb/s pentru HD (720p sau 1080i). Chiar și așa, variațiile de bandă pot fi semnificative, iar la latența susținută de producătorii OnLive ar mai trebui adăugată și cea a televizorului/monitorului. Și, evident, dacă ai plecat la mare și n-ai o conexiune la fel de bună, nu te joci deloc. Pe de altă parte, jucătorii de PC s-ar putea să nu fie foarte atrași de concept, în special pentru că MOD-urile și toate "jucăriile" create de comunitate nu vor mai putea fi disponibile, cel puțin nu la început. Cei cu o conexiune slabă vor fi din start excluși, iar dacă în casă sunt mai multe platforme, în mod cert va fi o bătaie permanentă pentru un colțișor liber de bandă.

Nici prețul nu e o chestiune de ignorat, serviciul fiind momentan estimat de creatorii lui pe undeva pe la 50$ pe an, cam la fel ca Xbox Live Gold. În plus, ce se întâmplă dacă serviciul "pică"? Dacă pur și simplu ai plătit pentru un an întreg și te trezești că totul se duce de râpă, că OnLive dă faliment? Desigur, există însă multiple variante de a atrage un client, nu doar prin intermediul unui abonament anual, ci pe sistemul folosit de televiziune pentru "filme la cerere". Plătești o sumă mică și vezi filmul, un fel de închiriere fără să te mai deplasezi până la magazin să iei caseta sau DVD-ul. Similar, și jocurile oferite prin OnLive s-ar putea preta la acest sistem, ba chiar mai mult, jucătorii putând închiria doar un nivel, un fel de demo, pentru a fi sigur că vor apoi să plătească suma pentru jocul complet.

Pe de altă parte, publisherii și producătorii ar putea fi destul de repede cuceriți de OnLive, ca o evoluție normală de la actualele sisteme de distribuție digitală. Aceleași sisteme ar putea reprezenta și concurența în același timp, mai ales că OnLive nu dispune de suportul financiar al unei companii mari, iar Microsoft sau Sony au în mod cert resursele pentru a deveni un adversar de temut. Dacă presupunem că totul merge bine, producătorii își vor micșora costurile; pirateria va dispărea, pentru că, dacă jocul nu rulează pe clientul local, nu-l poți copia; se uniformizează procesul de producție, nu va mai conta platforma, iar cuvintele "cerințe minime" vor fi uitate; prețurile vor fi flexibile; statisticile mai ușor de realizat, după datele stocate în servere pentru ca producătorii să înțeleagă mai ușor ce apreciază sau nu jucătorii.

Deocamdată, se știe că OnLive va intra în beta în vară, urmând să fie lansat la finalul acestui an. Totul teoretic, pentru că există numeroase semne de întrebare legate nu doar de bani, de conexiune sau de jocurile ce vor fi disponibile (deocamdată printre ele se numără Burnout Paradise, Wheelman, H.A.W.X., UT 3, Prince of Persia etc.), ci și de funcționalitatea propriu-zisă a sistemului la un nivel la care să fie totul jucabil. Iar noi, aici în Europa, se poate să nu avem prea curând șansa de a afla direct, pentru că OnLive, când și dacă va intra în funcțiune (și poate va avea succes), va fi disponibil doar în SUA.



GSC GAME WORLD

S.T.A.L.K.E.R. - înapoi în Pripyat

În cadrul unui interviu acordat publicației ucrainene KP, Sergey Grigorovich, directorul general al celor de la GSC Game World, a anunțat că studioul său deja lucrează la un nou expansion pack pentru S.T.A.L.K.E.R., intitulat de această dată Call of Pripyat.

Pe lângă S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, GSC Game World deja se gândește la o continuare în adevăratul sens al cuvântului, numită deocamdată pur și simplu S.T.A.L.K.E.R. 2. Zvonurile apărute prima dată prin luna noiembrie a anului trecut susțineau totuși că al doilea joc al seriei se va numi S.T.A.L.K.E.R.: Apocalyptic și va folosi motorul grafic CryEngine2, utilizat la realizarea lui Crysis, în locul motorului proprietar (care s-a dovedit a fi o pacoste plină de bug-uri). Deocamdată însă niciunul dintre aceste zvonuri nu a fost confirmat sau infirmat; nici alte detalii despre Call of Pripyat nu au fost dezvăluite, cu excepția faptului că s-ar putea să ne bucurăm de el undeva în toamna acestui an.



ELECTRONIC ARTS

Will Wright părăsește compania



Considerat una dintre cele mai importante figuri ale industriei jocurilor video, autor al unor titluri legendare precum SimCity sau The Sims, Will Wright a luat decizia de a părăsi studiourile EA-Maxis. Wright a hotărât să se dedice în totalitate proiectului personal numit Stupid Fun Club.

Stupid Fun Club este un fel de echipă de creație care se ocupă cu dezvoltarea de noi proprietăți intelectuale, ce pot fi folosite mai apoi în jocuri video, filme, seriale de televiziune etc. Colaborarea dintre Wright și Electronic Arts nu s-a încheiat în totalitate, publisher-ul gigant având prima șansă atunci când se va ivi ocazia de a transforma proiectele Stupid Fun Club în jocuri video deoarece deține o cantitate importantă de acțiuni în cadrul "think tank-ului" designer-ului.

Teoretic, atât Will Wright, cât și oficialii EA au susținut că studioul EA-Maxis nu va fi afectat de plecarea intempestivă pentru că în cadrul lui se reunesc numeroase minți creative, care vor putea duce mai departe franciza și moștenirea creatorului omuleților virtuali.

KONAMI

PES 2010 la toamnă

După cum era de așteptat, japonezii de la Konami au anunțat Pro Evolution Soccer 2010, oferind în același timp numeroase detalii noul joc al seriei. Astfel, Konami promite că PES 2010 va impune noi standarde vizuale în domeniul jocurilor de fotbal, reproducerile stadioanelor și ale jucătorilor fiind mult îmbunătățite. Vor fi adăugate animații noi, iar atmosfera pe stadion va fi diferită în cazul în care echipa controlată joacă pe teren propriu sau în deplasare.

Pe partea de gameplay, jocul va face trecerea la noul sistem de AI TeamVision 2.0, care va permite atât mijlocașilor defensivi, cât și fundașilor să colaboreze pentru a acoperi spațiile libere și a stopa atacurile echipei adverse. De asemenea, vor putea fi controlați mai mulți jucători în același timp, această opțiune permițând echipei atacatoare să beneficieze de mult mai multe ocazii de a înscrie.

Pentru licențe, Komani a anunțat că a ajuns la un nou acord cu UEFA, care le va permite includerea viitoarei Europa League (fosta Cupă UEFA) în PES 2010, alături de mai vechea UEFA Champions League. Nu în ultimul rând, a fost creată o nouă echipă Konami care se va ocupa de noul mod de joc online și de DLC-ul ce va urma după lansare.

Pro Evolution Soccer 2010 va fi lansat în toamna acestui an, simultan pentru PLAYSTATION 3, Xbox 360, PC, PSP, PlayStation 2 și telefoane mobile.



Action/Adventure

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Ultimul film ce îl avea ca protagonist pe liliacul uman, The Dark Knight, a venit, spre surprinderea multora, fără un joc video care să-l însoţească. Deja suntem obişnuiţi cu astfel de apariţii de obicei mediocre, realizate doar de dragul de a mai atrage câţiva cumpărători pe baza faimei licenţei folosite. Pe de altă parte însă, The Dark Knight n-a rămas fără ecou în industria interactivă, doar că de data aceasta jocul are şanse mari să fie şi unul cu o notă de la opt în sus.

Arkham Asylum prezintă, deocamdată în linii destul de generale, o poveste plasată în universul Batman preluat din benzile desenate şi din numeroasele filme, dar fără vreo legătură cu vreuna dintre intrigile deja cunoscute. Practic, producătorii au libertate totală din punct de vedere al liniei narative, dar n-au uitat cu ce personaje au de-a face şi mai ales ce comunitate imensă are în spate Batman. Astfel, din punct de vedere vizual, Batmobile-ul arată pe undeva ca maşina lui Tim Burton, Batman poartă un costum ce împleteşte aspectul din benzile desenate cu cel mai întunecat din filme, iar Joker e la fel de mov pe cât ne putem aştepta.

Azilul care dă numele jocului este locul principal unde sunt încarceraţi criminalii nebuni şi, mai ales, toţi inamicii de moarte ai lui Batman. Uriaşa clădire este condusă de directorul Sharp, care în niciun caz nu are o misiune uşoară între criminalii duşi cu pluta şi restul de răufăcători transferaţi în azil din sistemul penal al Gotham City. Premisa intrigii se bazează pe încercarea lui Joker de a fugi din închisoare, Batman reuşind însă încă o dată să-l readucă în azil. Totul nu este decât o păcăleală pentru a-l atrage pe Batman într-o cursă, pentru că Harley Quinn descuie toate celulele din Arkham, iar Joker scapă împreună cu toată gaşca de scrântiţi periculoşi.

Noaptea nebună de care va avea parte Batman se bazează pe un sistem special de luptă, numit FreeFlow. 15 inamici eliminaţi simultan vor fi floare la ureche pentru justiţiarul întunecat, cu mişcări ofensive şi defensive spectaculoase. Orice inamic dat din cale înseamnă ceva viaţă în plus şi puncte de experienţă, utilizabile pentru a debloca noi mişcări. Partea interesantă este că bara de viaţă (care apare în HUD doar în momente critice) este specifică luptei aflate în desfăşurare. O nouă confruntare va începe cu o bară plină, indiferent cât de şifonat sau neatins a scăpat Batman înainte. Pe de altă parte însă, costumul poate fi afectat, de exemplu găurile din capă împiedicându-l pe Batman să zboare cum ar trebui.

Un alt mod de joc este Investigation Mode, în care o pereche de ochelari speciali îi permit eroului să afle informaţii extrem de utile: obiecte cu care poate interacţiona, câţi inamici se află într-o cameră şi câţi nevinovaţi, unde se află amprentele. Pe măsură ce îşi croieşte drum prin azil, Batman va avea şi de ales în realizarea anumitor misiuni: de exemplu, într-o zonă plină cu un gaz letal, câţiva gardieni (dar şi unii inamici) sunt pe jumătate prinşi în substanţa nocivă; se va putea alege dacă Batman îi salvează sau îi lasă să moară sufocaţi, prima opţiune fiind răsplătită cu experienţă. Din păcate, dar logic pentru că jocul se desfăşoară doar în azil şi pe insula unde se află acesta, nu vom avea parte Alfred în joc, în schimb informaţiile necesare vor veni prin intermediul Barbarei Gordon (Oracle), master hacker şi fiica comisarului Gordon.

După cum arată prezentările preliminare ale celor care au avut şansa să participe la GDC 2009, Batman: Arkham Asylum ar putea fi unul dintre primele jocuri cu adevărat meritorii dintre toate încercările legate de acest unviers. Abia aşteptăm şi noi să vedem semnalul luminos.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRODUCĂTOR:	ROCKSTEADY
PUBLISHER:	EIDOS
WEB:	WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM

DATA APARIŢIEI: iunie 2009











Premiile sunt oferite de

htc

Intră pe www.xtrempc.ro ca să poți participa la concurs.

Termenul limită al concursului este 31 mai 2009.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 111 XtremPC.

Premiile nerevendicate de către câștigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceștia au fost anunțați revin în proprietatea XtremPC.

CONCURS ONLINE • CONCURS ONLINE • CONCURS ONLINE • CONCURS ONLINE



CELE MAI URÂTE
NUME STUPIDE

Din toată istoria interactivă, există anumite jocuri care au rămas în amintire pentru că au fost primele care au făcut sau au reprezentat ceva. Dar există şi unele pe care le menţionăm la polul opus drept exemple pentru "aşa nu se face", sub nicio formă. Vom începe însă cu ceva destul de îngăduitor din punct de vedere al criticii: jocuri botezate neferict de creatorii/publisherii lor, ale căror nume stârnesc zâmbete cu subînţelesuri sexuale sau pur şi simplu provin din zona asiatică, unde subtilităţile lingvistice nu sunt deloc la mare căutare.

LUNGĂ CÂT O ZI DE POST (NEGRU)

Dungeons&Dragons: The Temple of Elemental Evil - A Classic Greyhawk Adventure

Un RPG cu dragoni şi catacombe, un rău absolut ce trebuie învins şi o aventură clasică... dar de ce trebuia sa fie atât de lung? Îmi amintesc că am avut probleme de paginare la momentul prezentării jocului în revistă, ne-ar fi trebuit vreo patru formate A4 să punem complet titlul. În plus, ToEE cum a fost alintat de toţi cei care l-au luat în considerare, a fost şi primul RPG care a folosit regulile AD&D 3.5, abia lansate în acea vreme. Şi încă un plus, a fost realizat de Troika, care, deşi şi-au închis de ceva vreme porţile, au fost cei care au creat şi Vampire: The Masquerade - Bloodlines, un alt RPG de înaltă clasă.

LEISURE SUIT LARRY 3: PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS

Amiga, DOS - 1989

Desigur că de la Larry şi seria sa care fugăreşte "gagici bune" doar pentru a rămâne cu ochii în soare nu ne puteam aştepta decât la femeia visurilor şi rivalul bine dotat. Sau rivala lesbiană, în funcţie de preferinţe. Oricum, Patti cea pasională nu se numără printre titlurile cele mai bune din serie, dar ocupă locul fruntaş la lungime... la lungimea numelui jocului şi la încurcătura de limbă provocată de prea mulţi "p".

GOLF Magazine Presents 36 Great Holes Starring Fred Couples

În afară de a bate la lungime şarpele boa, mai avem în aceeaşi cutie şi 36 de găuri, luate la rând de un mascul feroce înarmat cu un băţ lung... cu o crosă adică. Doar e vorba de un joc oficial al unei reviste oficiale de golf. Iar respectivul Fred sigur n-are nicio legătură cu Rocco, chiar dacă se ocupă de găuri şi are o serie întreagă de beţe lungi. On the green!

SPORT XTREM, NU NEAPĂRAT PC

Ninja Baseball Bat Man

America şi Japonia îşi unesc forţele într-un scrolling beat 'em up: tot ce mişcă, moare şi nu de infarct sau altă moarte rapidă, ci făcut bucăţi bucăţele cu o bâtă de baseball. Arma preferată a vatmanilor de tramvai şi a şoferilor nervoşi în coada de la semafor la 500 de metri de intersecţia blocată. Şi în afară de lemnul lucios menţionat, ar mai fi de adăugat şi nişte abilităţi de arte marţiale, dragon ascuns şi tigru pe burtă (China, Japonia, tot cafteală e). Toate pentru a-şi anihila cât mai eficient inamicii. Probabil producătorii n-au auzit de celebrele simulări "vagabondul nespălat de 3 ani din metrou" şi "şoseta studentului din cămin după ce s-a întrerupt apa 2 luni în mijlocul verii".

Atari Ninja Golf

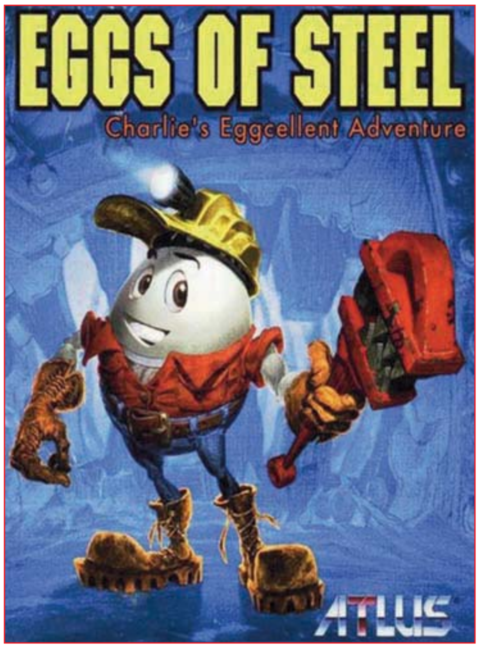
Că un ninja ar putea fi ademenit să folosească drept ajutor de ucis o bâtă de baseball, am înţeles. Dar când pe lângă o sabie normală are în dotare o colecţie de crose de golf, deja îl

trimitem să se cupleze cu Fred Couples, poate îl bat pe Tiger Woods. Cu bâta, cu crosa, cu sabia... Toată ideea celor de la Atari a fost că, între gaura 5 și gaura 8, ninja-ul nostru mai rănește alți ninja, dar și tot felul de animale. Patru lăbuțe to the rescue! Cum ar fi să avem Ninja Figure Skating (în care se aruncă cu patine), Ninja Ronnie O'Sullivan Snooker (în mod evident, bilele ar fi obiectele contondente) sau Ninja Football, cu brichete.

NRA Gun Club
Ce poate fi mai atrăgător pentru pasionații de puști, pistoale, tunuri și rachete atonice decât un joc sponsorizat de National Rifle Association? Vă spunem noi, unul sponsorizat de LEGO și Barbie, pentru că în NRA Gun Club nu se împușcă decât ținte, în niciun caz oameni (GTA...), căprioare (Cabella's...) și nici măcar creaturi de mult dispărute ca dinozaurii. Ce-i drept, îi înțelegem pe cei de la NRA, nu prea au cum să promoveze împușcatul trecătorilor, chiar dacă sunt negri sau cu turban pe cap. Ceea ce transformă un joc cu puști care promovează pacifismul și tirul doar ca sport olimpic într-o mare plictiseală.

World Soccer Winning Eleven 5: Final Evolution
Era mult mai simplu dacă îi ziceau "fotbal, buei zdrențelor care sunteți voi zdrențe" pentru a parafraza un celebru "filosof" din sportul rege românesc. Așa, e "soccer" (fiindcă americanii consideră fotbal alergatul în armură), e de anvergură mondială (aici au dreptate, măcar) și câștigă 11... 5. Aaaaa, da, e vorba de cei 11 jucători și 5 e al cincilea joc al seriei. Dincolo de asta, nu mai există nimic. Doar e evoluția finală, nu?

Lee Trevino's Fighting Golf
Trebuie să recunoașteți că golful se numără printre cele mai violente sporturi. Cred și eu, când umbli prin soare, ploaie sau frig căutând în van o bilă mică și albă aterizată prin cine știe ce boscheți, bălți sau nisipuri mișcătoare. Cred și eu că-ți vine să spargi capul celor care au inventat chestia asta. Doar că... în jocul de care vorbim nimeni nu sparge nimic. Nici capete, nici ouă. Doar joacă golf. Noapte bună!



Astro Fang: Super Machine
Dacă ar fi să ne luăm după nume, probabil prima imagine ar fi un câine robotic spațial imens, eventual demontabil în părți funcționale separat, un fel de Voltron al lumii interactive. Dar aparențele înșală, iar colțul astral nu e decât un joc de curse ca oricare altul, cu sau fără spațiul universului infinit. Și despre univers nu suntem chiar așa de siguri...

ZOOFILIE...
Barbie Horse Adventure
O blondă cu un cal. Trageți jaluzelele, stingeți lumina, urmează canalele alea din cauza cărora unii părinți cu progenituri minore nu fac upgrade la abonamentul TV. Fetițele vor fi însă extrem de dezamăgite să afle că Barbie saltă în șa doar ca să regăsească o herghelie întreagă, pierdută din cine știe ce motive roz inventate de producători. O blondă cu un cal nu era interesant. O blondă cu muuuuulți cai în mod cert ridică... interesul.

Attack of the Mutant Camels
Cămile galbene uriașe care curg la infinit atacă baza jucătorului, scuipând din gură bile de foc. La cum miroase o cămilă, e de înțeles de ce jucătorul este dotat cu o navă și însărcinat să scape de cocoșatele fioroase. Până la urmă însă, tot dromaderii câștigă și voi aflați un "fan fact": jocul e inspirat din secvența atacului AT-AT-urilor din Star Wars The Empire Strikes Back. În mod bizar, există și un fel de continuare, în care jucătorul se întrupează în cămilă, are ca partener o capră și omoară cabine telefonice, oameni pe toalete zburătoare sau oi explozive.

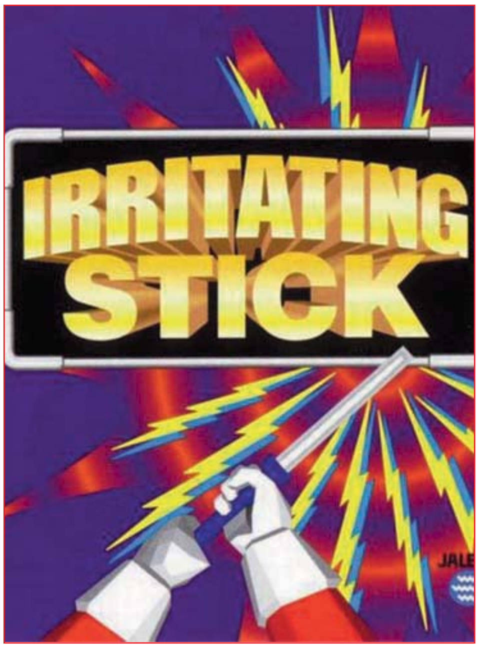
Extreme Sports with the Berenstain Bears
Urșii cred că se numără printre ultimele animale pe care le-ați vedea implicate în caiac-canoe, ciclism montan sau alunecări pe tobogan, alături de elefanți și balene. Chiar și așa, nefericitele mamifere au evoluat în sporturile extreme menționate și încă o duzină în plus; niciun urs nu a fost însă rănit, pentru că niciun jucător nu s-a încumetat să-i trimită cu pluta (caiacul) pe râu. Mai mult succes ar fi avut urșii în "50 de metri stânci cu turiștii de pe Tâmpa" și "găsirea resturilor în tomberoanele din Răcădău".

Awesome Possum Kicks Dr. Machino's Butt!
Oposum: mamifer marsupial de origine americană, foarte căutat pentru blana sa cenușie. Incredibilul, minunatul oposum are însă și tendințe... dorsale, mai ales când vine vorba de integritatea lumii în care locuiește. Și scopul final al jocului este să-i tragă un șut în fund doctorului malefic. Ce putea fi mai evident și mai banal?
Poate doar super-dialogurile dintre cei doi. Cităm: Awesome Possum: "I'm awesome!" Dr. Machino: "You're not so awesome!" Și când te gândești că era primul joc cu voci digitizate...

Ninja Hamster
Probabil că ariciul Sonic poate fi acuzat de toată invazia de jocuri cu animale care a lovit la un moment dat industria. Și evident că nimic nu era mai potrivit decât alte animale la fel de improbabile să fie curajoase ca și ariciul sau ca oposumul de mai sus sau ca hamsterul antrenat în secretele artelor marțiale. Nu că mi-ar fi rușine cu țestoasele ninja, dar măcar acelea au reușit să fie cu adevărat interesante, poate și pentru că au plecat ca fiind doar personaje de desene animate. Hamsterul nostru, în mod evident radioactiv și foarte priceput să dea cu picioarele sale minuscule, își face de cap într-un beat'em up rozător. Dragi producători, există pe lumea astea mult mai multe specii care s-ar preta la a li se atribui abilități sportive...

Punky Skunk
Cum ar fi sconcsul! Un animăluț extrem de simpatic, până decide că reprezinți o amenințare și decide să te stropească. Mai folosește el și alte unelte, dar rămâne de admirat "efortul" producătorul de a-și numi realizarea. Un sconcs cu creastă punk. Oare cum să-l numim? Hmmmm... greu... Există și sconcși femele, cu poze sexy.

Frogger: Helmet Chaos
Undeva ascuns în citadela secretă a guvernului mondial există o mașină a viitorului care scoate din măruntaie, aleatoriu, nume de jocuri. Ca și cel de față, unde după cunoscutul Frogger nimic nu mai e clar sau mai contează. De fapt, e o poveste cu crocodilul malefic și niște coifuri care controlează creiere, iar cuvintele de ordine sunt "viteză, viteză, viteză", pentru că reptila diluviană vrea să cucerească lumea. Pentru pasionații de broaște însă, merită încercat.



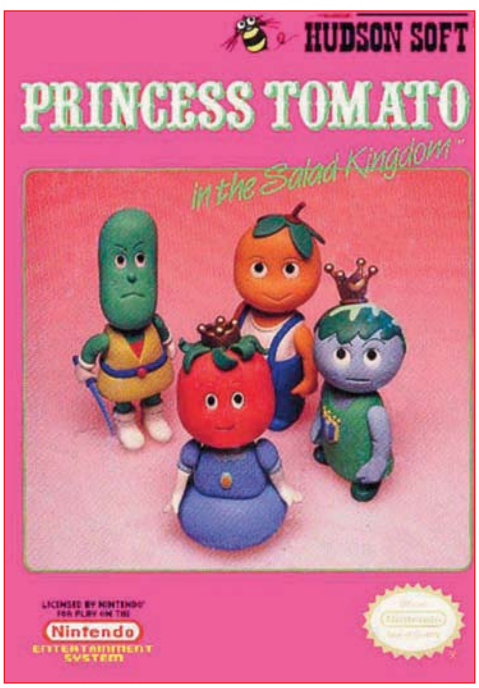
Wild Woody
Din fericire (sau din păcate?) nu e faimoasa ciocănitoare cu râset isteric. Doar un creion galben, un lemn fără viață până ce un totem magic îi dă suflet și inevitabila misiune de a salva lumea. Aliat de nădejde nu putea fi decât o radieră, iar armele preferate sunt batoanele de dinamită. Wild Woody e în mod cert un lemn fără frică de foc.

Flock
La modul foarte serios, nu pronunțați acest cuvânt în românește. Canalele TV cu dedicație încep să emită după unu noaptea. În engleză însă, e vorba de o navă extraterestră care fură oi. Iar "flock" este în mod evident turma îngrozită de patrupede becaliene care fug în toate direcțiile, doar pentru a nu fi "săltate" și folosite în tot felul de experimente (drob, kebap, shaorma).

MESERII MURDARE

Pesterminator: The Western Exterminator
Platformer side-scroller și cu scopul clar declarat de a elimina gândacii din subsol, șobolanii de sub cadă și șerpii de pe verandă. În plus, îl mai folosește și fără a plăti drepturi de autor pe Kernel Kleanup, mascota unei companii reale de exterminare a gândacilor, Western Exterminator Company. Prima asociere care mi-a venit în cap a fost totuși cu un antivirus sau ceva asemănător, în niciun caz cu un personaj care umblă cu spray-ul de țânțari într-o mână și capcanele de gândaci în cealaltă.

Rosco McQueen - Firefighter Extreme
Pompierii chiar nu meritau un reprezentant pe nume Rosco pentru a exemplifica foarte serioasa și periculoasa lor meserie. În mod evident, curajosul pompier trebuie să stingă toate incendiile provocate de maleficul Sylvester T. Square și slujitorii lui robotici. Oricum, avem de-a face cu un joc fierbinte și Rosco abia așteaptă să vă jucați cu extinctorul lui.



Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
Camioane și șoferi. Cunoaștem foarte bine această specie aparte care, când nu o ia razna și devine ucigaș în serie de prostituate, o ia razna și dansează lăutărește pe volan, în timp ce tirul rulează cu viteză maximă pe autostradă. Toate sunt însă justificabile, pentru că tiristul (sau camionagiul) nostru trebuie să-și scape mama de problemele cu legea... probabil amenzi de parcare ilegală în fața salonului de înfrumusețare. Trecem peste faptul că expresia de după cele două puncte nu face decât să insinueze "ah" și "oh" în producții mult mai dubioase. Deși faptul că acest joc chiar a ajuns să fie al doilea din serie ridică serioase semne de întrebare dacă nu cumva există vreun nivel bonus ascuns în care cabina camionului se zdruncină semnificativ și perdelele sunt bine trase.

James Pond II: Codename RoboCod
Mai multe aluzii nesărate decât în titlul acestui joc nu cred că se puteau aduna... James Pond e un pește biped cu armură și pistol (harpon?), iar adversarul său numărul 1 este Dr. Maybe. Dr. No din seria James Bond sună cunoscut? Iar RoboCod nici nu se trage din filmul de mâna X Robocop. Marele James Pond, după ce a dat pe gât un Martini cu apă de baltă și măline din resturi de alge, fuge să salveze pinguini și o grămadă de jucării de maleficul doctor amintit deja. Ca singură utilitate practică, jocul a reușit să fie o bună reclamă pentru pinguinii-mascotă de pe ambalajele biscuiților-pinguini ai companiei McVitie, întrecând în vânzări ciocolata KitKat.

Bad Dudes vs. Dragon Ninja
În ciuda impresiei inițiale, băieții răi nu sunt de fapt răi. Sunt buni. Adică răi în sensul bun, pentru că ninja dragonul l-a răpit pe președintele Ronnie, iar un agent secret foarte Terminator-style stă acasă ascuns în dulap, în timp ce doi bătăuși cu tupeu (băieții rai buni) își asumă responsabilitatea reîntoarcerii celui mai puternic om înapoi în căsuța sa proaspăt văruită în alb. Binele (rău) va învinge întotdeauna răul (rău), iar la final Ronnie își va mânca liniștit burgerul sponsorizat de McDonalds (aceiași care sponsorizează și organizații ce militează pentru căsătoriile unisex, așa că atenție cine e în spatele vostru la coadă).

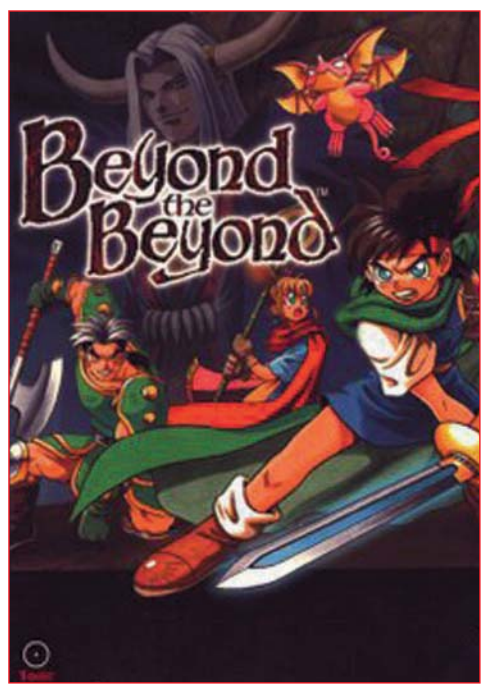
:D :P :-> X_X

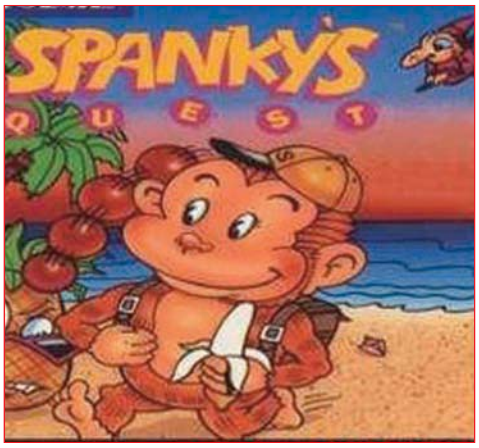
Nuts & Milk
Nuci cu lapte. Nuci în lapte. Lapte cu nuci. Lapte pe nuci. Milk e personajul masculin (hmmm... cât de masculin poate fi un glob roz?) ce trebuie să-și salveze logodnica (un alt glob roz, dar cu o fundiță) de afurisitul Nuts (un alt glob, dar albăstrui de data asta), și el îndrăgostit de... care e femininul de la "glob"? Ideea pleacă oricum de la faimosul cuplu Mario-Peach, doar că aceștia erau ceva mai normali și în niciun caz nu te duceau cu gândul (pur și cast) la micul dejun.

Irritating Stick
Dengeki Iraira Bou (nici titlul japonez nu sună mai bine pentru binele jocului) e inspirat dintr-un show japonez, la rândul lui inspirat dintr-un joc de carnaval în care jucătorul trebuia să traverseze un labirint cu un băț de metal fără a atinge marginile (altfel, era electrocutat). Iritant, într-adevăr. De fapt, șocant. Numele e bine ales însă, la modul prost, pentru că măcar ne avertizează că jocul e enervant chiar înainte de a te gândi să-l cumperi. Și dacă cumva ai făcut greșeala, să nu cumva să-l scoți din țiplă. E iritant. Ca o alergie la polen. Ca vărsatul de vânt.

Iggy's Reckin' Balls
Iggy e bila. Bila iguană. Iguana era mascota producătorului. Deci protagonistă este o șopârlă rotundă care concurează contra altor chestii rotunde cu diferite fețe și personalități pe diferite trasee (cam 17 de toate). Da, e un joc de curse. Nu de mașini, de bile. Din fericire, nu se și sparg bilele, pentru că altfel toți cititorii și-ar rostogoli înspăimântați ochii.

Eggs of Steel: Charlie's Eggcellent Adventure
După bile, avem ouă. Și probabil vă gândiți că am exagerat cu aluziile. Charlie chiar e un ou. Din acela normal, de găină, pe care cu toții l-am consumat fiert, prăjit sau în alte combinații. Numai că Charlie și-a transgresat condiția de umil produs alimentar și este paznic la o fabrică de oțel, unde declanșează din greșeală, într-o noapte, mașinăriile uzinei. Ca să nu afle șeful și să-i dea un șut ce-l va transforma în Humpty Dumpty după ce a căzut de pe zid, Charlie trebuie să găsească butonul magic care să oprească mașinăriile. Evident, butonul magic ascuns, altfel oul-minune n-ar mai fi alergat de nebun printre țevi, roți dințate, benzi automate și ventilatoare fără a căpăta măcar o crăpătură în coaja sa oțelită.





Spanky's Quest
Spanky e o maimuță. Sensul expresiei "spank the monkey" nu poate fi redat aici fără a pune pătrățelul roșu. Tot ce vă spunem e că Spanky maimuța trebuie să scape din capcanele unei vrăjitoare folosind tot felul de bile (iar!) colorate care, odată sparte, se transformă în diverse mingi (tot un fel de bile, nu? - de baseball, baschet, fotbal etc.) ce anihilează inamicii. Foarte antrenant, but you don't get to spank any monkey.

Tongue of the Fatman
Mondu the Fat e vărul primar al lui Jabba the Hutt. Amândoi au limbă. Iar Mondu o și folosește și le-o dă (în cap) la final tuturor jucătorilor care au avut incomensurabila răbdare să ajungă până acolo. În rest, curajoșii trebuie să treacă printr-un șir de lupte în Fight Palace, arena cu lupte total necinstite deținută de numitul grăsan. Până la limbă însă, aveți destule mișcări de stăpânit și o serie de arme și upgrade-uri cu utilități complet obscure. Manualul jocului susține însă că e ceva normal: "Confused? Hey, that's just a polite word for stupid."

Wargasm
Nimic nu e mai înălțător ca mirosul de carne arsă dimineața și nu era vorba de șunculița uitată în tigaie. Wargasm este conceptul metafizic al unei echipe de marketing probabil extrem de frustrate și, și mai probabil, alcătuită din femei. Sau, dacă nu, din bărbați care consideră că o tipă "bună" pe coperta jocului ajunge pentru a avea vânzări până la cer. De fapt, totul e mult mai banal: un război în cyberspațiu, World Wide War Web, iar jucătorul trebuie să atingă... victoria. Wargasm-ul adică. Campania de marketing susținea sus și tare că e posibil și "multiple Wargasm".

Sticky Balls
Se joacă exact cum sună. Cu bile lipicioase care trebuie adunate în grupuri cât mai consistente conform logicii puzzle-ului. Un fel de biliard, cu tot cu fizica aferentă, ceea ce înseamnă că un grup mare de biluțe va fi destul de greu de manevrat. N-am putut afla însă de nicăieri ce fel de adeziv s-a folosit, ar fi fost util pentru a-mi obliga mâța să stea locului la cinci dimineața într-o zi de week-end.

Touch Dic
Sugestia prezentată de titlul acestui joc vine tocmai din Coreea. Și în sine e mai mult o unealtă educativă (sic!), fiind un dicționar ce folosește stylus-ul de pe Nintendo DS. Din fericire pentru copiii care ar ajunge să folosească acest plin de învățăminte joc, el a fost rebotezat Touch Dictionary. Nici această denumire nu e tocmai cuminte, dar măcar e mai simplu de evitat rânjetul cu subînțelesuri; oarecum echivalent cu un nume de carte: "Limbajul trupului". Vă las să descoperiți singuri despre ce e vorba.

How To Be A Complete Bastard
Ar fi trebuit să fie ghidul perfect pentru cei care vor să scape de prietenă/nevastă și nu vor să fie ei partea care să facă pasul hotărâtor. Dar undeva pe drum s-a transformat într-un joc în care invadezi o petrecere a bogătașilor și trebuie să demonstrezi câte glume proaste și poante cretine le poți face afurisiților de grăsani îmbuibați. Bundy-ii și Bart Simpsonii se vor simți ca la ei acasă. Pentru cei cu înclinații culturale, există și o carte cu același nume, cam cu aceeași tematică: cum să îi faci pe toți să treacă pe partea cealaltă de stradă când te văd.

CINCI LA 10.000
Zeitgeist
Cuvântul (compus din "zeit" = timp și "geist" = spirit) descrie climatul intelectual, cultural etic și politic al unei epoci sau al unui curent. Iar Zeitgeist poate fi observat și studiat pentru evenimente trecute, sau cel puțin așa susține filosoful german Hegel. Noi susținem că e doar un nume bizar pentru un shooter atât de banal, că ar fi fost demult aruncat la groapa uitării dacă nu se numea cum se numește. Jupiter Strike, cum a fost botezat în SUA, e un nume mult mai cinstit. Așteptăm totuși "Azeroth ca voință și reprezentare", "Așa grăit-a Max Payne" sau "Materialismul dialectic și istoric al lui Duke Nukem".

Princess Tomato in Salad Kingdom
Recomandat vegetarienilor. Sau nerecomandat carnivorilor, depinde dacă privim problema din spatele roșiei sau de pe frunza de salată. Oricum, Sir Cucumber (castravetele curajos) este trimis de regele Broccoli (fiert și îngropat în supa cremă a primului-ministru Pumpkin) să salveze regatul legumelor, să o recupereze pe prințesa Tomato (roșia răpită de dovleac, adică) și emblema-nap, ajutat de Percy (lăstarul de curmal japonez). O întreagă salată, cu munți de zucchini, parcuri de portocali, dealuri de spanac și închisoare din salată creață. N-am înțeles mare lucru, decât că în spatele grădinii de legume se ascunde un adventure.

Um Jammer Lammy
Un joc celebru, continuare a și mai celebrului Parappa the Rapper. Dacă din chestia cu rapper-ul mai pricepi ceva, Lammy în mod cert nu trimite la un miel (de gen feminin) cu abilități



chitaristice, membru într-o formație cel puțin la fel de ciudată. Ați ghicit, e un fel de precursor al lui Guitar Hero, dar cu acel "um... despre ce naiba e vorba aici?" pentru a asigura eventualul cumpărător că orice și-ar imagina despre acest joc, e complet greșit.

Divine Divinity
Ne cerem scuze anticipate, jocul este excelent și nu l-am adus în această categorie pentru a-i nega calitățile. Din contră, este probabil printre puținele jocuri din acest material chiar cunoscute și apreciate. Asta nu-i schimbă însă numele, puțin zis lipsit de imaginație. Divinizăm noi ceva, dar nu divinizăm divinitatea, încercați să pronunțați cu voce tare în română și vă veți da seama de ce redundanța nu e recomandată.

Beyond the Beyond
Dacă pe Divine Divinity l-am scuzat și l-am înțeles, în cazul de față nici măcar un sepukku nu-i absolvă de vină pe cei de la Sony. Tot RPG, dar oare ce e dincolo de dincolo? Continuarea Beyond Divinity iarăși am mai scuzat-o ca nume... dar dincolo de ce? Probabil aici a fost momentul când mașinăria de inventat nume stupide s-a blocat, depășită de efortul supratehnic de a crea... dincolo-ul.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

Action/Adventure



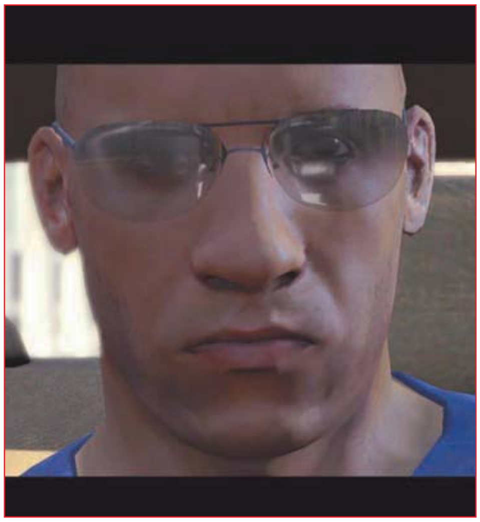
WHEELMAN

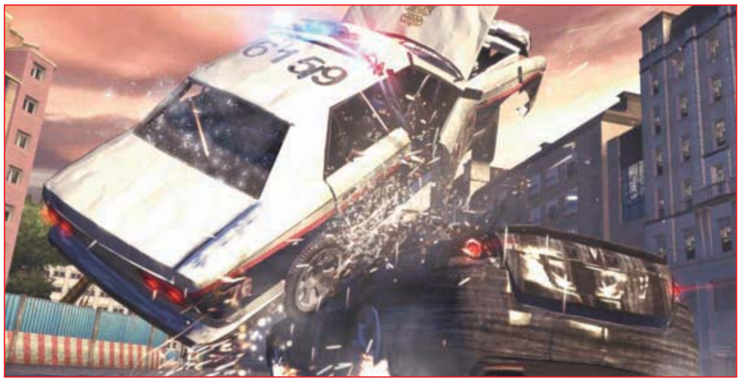
Se pare că lui Vin Diesel nu-i mai ajunge marele ecran, propunându-și să ajungă star și pe monitoarele calculatoarelor noastre. Primul pas a fost făcut în Chronicles of Riddick: Escape from Buchter Bay (a cărui continuare, Assault on Dark Athena, a apărut probabil la ora la care citiți aceste rânduri). Iată că Diesel recidivează în Wheelman, de această dată alegând rolul unui agent CIA sub acoperire, care încearcă să readucă ordinea pe străzile Barcelonei. Jocul este realizat de Midway, care, din cauza greutăților financiare pe care le-a întâmpinat în ultima vreme, a apelat la ajutorul celor de la Ubisoft pentru a publica Wheelman.

Jocul are la bază formula consacrată de seria Grand Theft Auto, venind însă și cu câteva inovații la nivel de gameplay, puternic inspirate din trecutul arcade al celor de la Midway. După cum am amintit un pic mai devreme, acțiunea are loc pe străzile Barcelonei, unde agentul Milo Burik se confruntă cu trei găști rivale, cărora le oferă serviciile sale de șofer. Deși povestea nu părea a fi cine știe ce, lucrurile devin cu adevărat interesante când își fac apariția... românii (da, conaționalii noștri sunt una dintre cele trei organizații de răufăcători din Barcelona!). De aici încolo, chiar dacă motivațiile misiunilor pe care le primește Milo sunt generice, am jucat Wheelman mai mult din curiozitate, tocmai pentru a vedea cum sunt prezentați românii de către jocul celor de la Midway. Spre uimirea mea, nu am avut de-a face cu țigani burtoși, de gâtul cărora sunt agățate lanțuri din aur masiv, ci doar cu niște mafioți de inspirație est-europeană, care pronunță engleza cu un evident accent rusesc. Prefer această abordare, mai ales în condițiile în care replicile vorbite în limba noastră maternă sunt corect concepute și pronunțate.

Un lucru îmbucurător legat de Wheelman este diversitatea misiunilor principale. În unele astfel de situații, jocul celor de la Midway reușește să se ridice chiar și peste Grand Theft Auto, combinând ingenios urmăririle prin oraș cu secvențe de shooter la persoana a treia sau curse nebune la bordul unei motociclete, prin subteranele Barcelonei. După o treime din joc, aceste misiuni devin din ce în ce mai lungi, fiind oferite totuși checkpoint-uri pe parcursul lor, pentru a nu frustra prea mult jucătorii care mai și mor. Chiar dacă acest cocktail de acțiuni este unul reușit, nu același lucru se poate spune și despre ingredientele sale, luate separat. Secvențele de shooter nu sunt tocmai spectaculoase și nu există un sistem de cover propriu-zis (însă se poate folosi butonul de crouch pentru a te ascunde în spatele anumitor obiecte din decor). Porțiunile de joc care implică condusul diferitelor vehicule pe străzile Barcelonei au și ele problemele lor. Controlul mașinilor este foarte bine pus la punct, dacă folosiți un gamepad de Xbox 360. Cursa destul de lungă a triggerelor sale progresive permite executarea fără probleme a numeroase manevre de derapaj controlat, care fac diferența între acest joc și restul clonelor insipide de GTA. Pe de altă parte, aici se simt cel mai mult influențele arcade ale celor de la Midway: mașinile din Wheelman sunt un soi de mini-tancuri, ce pot încasa o tonă de damage și care pot executa manevre de takedown (în cel mai pur stil Burnout) asupra vehiculelor conduse de poliție sau inamici. De asemenea, Milo poate executa anumite mișcări foarte spectaculoase, cum ar fi săritul dintr-o mașina într-alta sau tirul asupra altor vehicule, în mod first person. Aici depinde de gustul fiecăruia, însă mulți s-ar putea să fie deranjați de aceste exagerări, tipice genului arcade. Totuși, majoritatea vehiculelor copiază fidel modelele reale (vezi micuțul Smart sau replica de Peugeot), existând chiar și două mașini complet licențiate (Opel Astra și Pontiac G8).

În afara firului poveștii, există și foarte multe misiuni secundare, prezentate sub forma unor mini games ce implică șofatul pe străzile Barcelonei. Astfel, Milo poate lua parte la curse organizate

















(identice cu cele din seria Midnight Club), poate încerca să distrugă cât mai multe vehicule într-un timp dat (din nou, Burnout), poate culege diferite pachete de prin oraș și multe astfel de variațiuni pe aceeași temă. Acestea ar fi putut fi interesante, dacă ar fi existat vreo opțiune de joc multiplayer în Wheelman. Din păcate, nu este cazul.

Tot la capitolul lipsuri putem adăuga și ciclul noapte-zi, care nu există în acest joc, soarele puternic fiind omniprezent în Barcelona virtuală. De asemenea, coloana sonoră și stațiile de radio aferente puteau foarte bine să și lipsească. Pe lângă faptul că melodiile prezentate de aceste posturi de radio nu se fac remarcate, timpul petrecut în mașină este redus la minimum prin posibilitatea de a accesa instant următoarea misiune din meniul GPS al jocului.

Wheelman folosește motorul grafic Unreal 3, o adevărată premieră pentru acest tip de jocuri. Deși engine-ul ales își face treaba, există câteva inconveniente majore la acest capitol. Din când în când, mai ales la viteze mari, jocul are obiceiul de a se bloca pentru perioade foarte scurte de timp, îndeajuns de deranjante însă pentru a pierde controlul mașinii. Acest impediment nu poate fi corectat, singura opțiune legată de detaliul grafic al jocului fiind schimbarea rezoluției. De asemenea, opțiunile oferite pentru personalizarea controlului sunt foarte sărăcăcioase, jucătorul având numai posibilitatea de a opta între două configurații predefinite pentru mouse și tastatură. Cea mai simplă soluție este folosirea unui gamepad, însă nu toată lumea are la dispoziție un asemenea controller.

Personal, apreciez Wheelman drept cea mai reușită clonă de Grand Theft Auto pe care am avut ocazia să o joc în ultimul timp. Totuși, elementele arcade nu vor fi pe placul tuturor, iar problemele de control din Wheelman sunt mai mult decât evidente. Și, având în vedere situația delicată a celor de la Midway, nu cred că aceste neajunsuri vor mai fi corectate vreodată...

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

Procesor: Dual Core 2.0GHz • **RAM:** 2GB • **Video:** 256MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1 • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

PREȚ: 168.86RON • **PRODUCĂTOR:** Midway • **PUBLISHER:** Midway/Ubisoft • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT • **WEB:** http://wheelmangame.uk.ubi.com

PRO
- diversitatea misiunilor principale
- "exotica" prezență românească
- controlul mașinilor cu gamepad-ul

CONTRA
- opțiuni de control limitate cu tastatura și mouse-ul
- componenta arcade, a cărei aport este discutabil
- fără multiplayer

VERDICT
Dacă nu vă împăcați cu elementele arcade din Wheelman, mai scădeți-i un punct.

7.0


World in Conflict
Soviet Assault
VS.
Command & Conquer
Red Alert 3
Uprising
VS.
Company of Heroes
Tales of Valor















WIC: SOVIET ASSAULT VS RED ALERT 3: UPRISING VS COH: TALES OF VALOR

Materiale de tip versus am mai realizat şi cu alte ocazii, dar de data aceasta au ajuns să se confrunte în ring nu două, ci trei jocuri. Întâmplarea (şi sezonul de lansări primăvăratic de la finalul anului fiscal) face să apară pe piaţă în acelaşi timp trei strategii, add-on-uri ale unor francize deja bine plasate în panoplia RTS-urilor. Aceleaşi legi ale coincidenţei le fac să fie toate cam de aceeaşi măsură, cu un conţinut adiţional destul de sărac, dar cu o parte de multiplayer care face cu ochiul. Totuşi, per total niciunul dintre ele nu reuşeşte să-şi justifice cum trebuie preţul, astfel că cel mai probabil doar fanii seriilor se vor arunca să le cumpere, pentru a avea colecţia completă.

PE ARIPILE NARAŢIUNII

Toate cele trei poveşti, fanteziste sau inspirate din realitatea conflictului mondial, nu fac altceva decât să înflorească pe marginea naraţiunii din jocurile originale. Tales of Valor iese în evidenţă pentru că îşi trage inspiraţia din faptele reale ale anumitor divizii şi plutoane care au scris istoria însângerată a celui de-al doilea război mondial. Pentru a explica şi numele, poveştile se axează pe individualităţi, cum ar fi echipajul tancului Tiger nemţesc şi pe ideea că multe acte de curaj sau pur şi simplu nebunie au trecut neobservate, dar au fost esenţiale pentru rezolvarea conflictului. Soviet Assault aruncă în luptă o dezvoltare a istoriei sale alternative a invaziei ruseşti în SUA, doar că de data aceasta avem de-a face cu perspectiva "roşiilor". Totul începe cu atacul spre Germania vestică dinspre zidul Berlinului, ramificându-se apoi în trei direcţii. Uprising este singurul fantezist de-a binelea, venind cu extensii explicative ale campaniilor din original, plus teoretic interesanta evoluţie a copilei paranormale japoneze Yuriko Omega.

Partea proastă? Tales of Valor are trei mini-campanii a câte trei misiuni fiecare (nemţi şi aliaţi deopotrivă), cu maximum trei ore de joc pe nivel normal de dificultate. Soviet Assault aduce în plus şase misiuni, din păcate negrupate sub forma unui add-on coerent, ci răspândite printre misiunile campaniei originale (de altfel, este singurul care necesită prezenţa titlului original pentru a rula). Uprising vine cu patru campanii, dar nici acestea nu sar de cele câteva ore de joc şi nici nu impresionează la capitolul narativ sau ca noutăţi de gamplay. În esenţă, până şi un joculeţ match-3 sau cu obiecte ascunse de cinci dolari luat de pe un site de profil are o "poveste" care durează cel puţin dublu, astfel că din acest punct de vedere jucătorii vor fi destul de dezamăgiţi.

CE E TOTUŞI NOU

Vom începe cu Soviet Assault, pentru că sunt cele mai puţine de spus. Două hărţi multiplayer şi atât. În rest, jocul se desfăşoară aşa cum era de aşteptat nu doar pentru o strategie, ci şi pentru stilul abordat de World in Conflict. Desigur, în cursul celor şase misiuni, jucătorii vor avea parte de cel puţin aceeaşi adrenalină şi încrâncenare în timpul luptelor ca în original, plus un grad destul de mare de varietate. De la misiunea stealth de început, strategii vor trece la vânătoarea de partizani în fermele americane, apoi la misiuni de apărare a unui convoi de răniţi. Fiind doar o ramificare a poveştii de pe cealaltă parte a baricadei, e oarecum logic că

Procesor: Pentium 4 2.0GHz • **RAM:** 512MB • **Video:** 128MB Pixel Shader 2.0 • **Număr jucători:** 1-16 (LAN, ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREŢ: 99 RON • **PRODUCĂTOR:** Massive Entertainment • **PUBLISHER:** Ubisoft • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** worldinconflict.uk.ubi.com

VERDICT SOVIET ASSAULT

Conţinut separat destul de sărac, iar pentru cei noi în universul WiC recomandăm Complete Edition.

6.5















misiunile sunt intercalate. Dar asta e amuzant doar pentru cei care nu au jucat World in Conflit inițial și vor fi probabil atrași de Complete Edition. Veteranii, dacă nu mai au salvările, vor fi extrem de neplăcut întâmpinați de necesitatea de a relua povestea.

În Uprising puteți uita de jocul cooperativ. Cele patru abordări single player sunt realizate în cel mai clasic stil Red Alert, atât de clasic că devine plictisitor. Ce-i drept, și-au făcut apariția o serie de noi "jucării" pentru fiecare facțiune: Harbinger-ul aliat care se repară singur în timp sau Giga-Fortress-ul japonez, de asemenea autoreparabil, dar și capabil să se transforme într-un cap de Samurai care trage cu un laser devastator. Din păcate, ele n-au fost integrate în multiplayer, practic Uprising nu vine cu așa ceva, doar cu un skirmish. Partea într-adevăr antrenantă vine în Commander's Challenge, o serie de misiuni îndreptate spre veteranii seriei și ai stilului de joc din Red Alert. Ideea generală este împingerea provocării spre limitele superioare, iar jucătorul trebuie să câștige fără să poată salva în timpul misiunii și într-un timp cât mai scurt. Din păcate, și aici apar probleme legate de modalitatea folosită pentru a mări dificultatea: practic, AI-ul nu face decât să arunce trupe peste trupe la atac, fără a urma vreun fir tactic sau vreo logică aparte. Ajunge să recunoașteți modalitatea de acțiune și puteți fi siguri că AI-ul o va repeta la nesfârșit, ca un roboțel ascultător. Totuși, comparativ cu Soviet Assault, avem mai mult conținut, iar Uprising are și avantajul de a fi conținut distribuit exclusiv digital.

Tales of Valor urmează linia inovatoare inițiată de Relic odată cu Dawn of War II. Dar, dacă rețeta fără baze și doar cu echipe limitate ce necesită o bună organizare tactică a funcționat excelent în universul Warhammer, în Company of Heroes nu se mulează foarte bine. Ce-i drept, ideea de a controla un singur tanc pentru a curăța harta de inamici face cu ochiul foarte mult. Iar faptul că Tiger-ul respectiv e imobilizat în timp ce este reparat adaugă la nivelul de încordare. Îndeplinirea misiunilor cu trupe limitate se bazează pe folosirea inteligentă a abilităților soldaților sau vehiculelor, de la autorepararea (bazată pe resursele căpătate din eliminarea inamicilor) până la vindecarea coechipierilor în timpul luptei. Spre deosebire de cele două titluri anterioare, Tales of Valor vine cu o componentă multiplayer destul de puternică. Mai exact, aduce trei moduri noi: Assault, Stonewall și Panzerkrieg. Primul este o confruntare între forțele bine apărate în tranșee; Stonewall reprezintă un mod cooperativ în care apărătorii trebuie să respingă 16 valuri de inamici, din ce în ce mai afurisiți. Iar Panzerkrieg este o confruntare până la ultima șenilă între două tancuri, de departe preferatul personal.

De asemenea, fiecare armată primește câte două unități noi; șmecheria neplăcută este că ele nu vin în plus, ci înlocuiesc două din trupele vechi dacă vreți să le folosiți în multiplayer. Totuși, deși vine cu mai multe elemente decât concurența, nici Tales of Valor nu oferă de ajuns de mult pentru cât costă, pentru că până la urmă experiența de joc rămâne 99% aceeași. Iar ideea din spatele unui add-on este, așa cum îi spune numele, să adauge elemente și, de preferință, să și adâncească experiența de gameplay.

Procesor: Pentium 4 2.2GHz • **RAM:** 1GB • **Video:** 256MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1-6 (LAN, ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista (32-bit only) • **Controllere suportate:** N/A

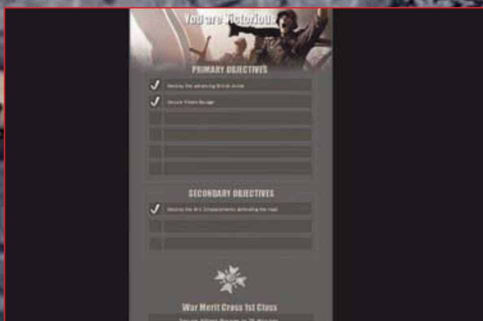
PREȚ: 19.99USD • **PRODUCĂTOR:** EA LA • **PUBLISHER:** EA • **DISTRIBUITOR:** - • **WEB:** www.commandandconquer.com/redalert

VERDICT UPRISING

Single player plictisitor, dar Commander's Challenge mai ridică nivelul de interes.

7.0











CONCURS DE FRUMUSEȚE

Ce nu li se poate nega niciunuia dintre cele trei expansion pack-uri este aspectul estetic. Dintre ele, Uprising este de departe cel mai colorat, în spiritul tradiției seriei Red Alert, alături de obișnuitele secvențe cinematice realizate cu actori reali (și mai ales actrițe cu decolteuri generoase). De departe iese în evidență Yuriko; ar fi fost și mai interesant, mai ales pentru fanii fetițelor cu codițe, costum de școlăriță și puteri psihice incredibile, să existe zoom în timpul campaniei pentru a o putea admira mai îndeaproape, nu doar dintr-o perspectivă stil Diablo, extrem de enervantă. În rest, misiunile normale sunt la fel de "ochioase", cu explozii spectaculoase și efecte atrăgătoare, chiar dacă nu se poate spune că avem de-a face cu un motor grafic de ultimă generație.

Soviet Assault și Tales of Valor rivalizează mult mai direct din punct de vedere al aspectului grafic pentru că, în mare, se folosesc de modele asemănătoare pentru ilustrarea soldaților și a vehiculelor. Ambele combină lupta în spații deschise cu strecuratul pe străduțele înguste și potențial periculoase din diverse orășele; nivelul de zoom asigură atât o perspectivă globală a câmpului de bătălie, cât și un nivel încă impresionant de detaliu și acuratețe la firul ierbii. Totuși, mi se pare că Tales of Valor arată în continuare mai bine, iar secvențele cinematice desenate adaugă un "ceva" nedefinit la atmosfera tragică a celor trei povești prezentate. Cinematicile în Soviet Assault sunt în mai mare parte realizate cu motorul in-game, dar asta nu te oprește să simți fiori pe șira spinării ascultând părți din scrisorile trimise sau primite de un soldat de la soția și copiii săi. Exploziile sunt la fel de spectaculoase, iar sunetele ambientale și coloana sonoră ridică nivelul calitativ al prezentării de atmosferă.

END GAME

Până la urmă, niciunul dintre cele trei expansion pack-uri prezentate nu este rău. Fiecare în felul său, în cadrul seriei din care face parte, aduce un plus care se încadrează în mod pozitiv în ansamblul francizei respective. Totuși, privit din punctul de vedere al jucătorului-cumpărător, conținutul nu prea justifică prețul, un element extrem de important cam peste tot în lume în condițiile economice actuale. Chiar dacă industria jocurilor nu se declară și nu pare extrem de afectată, nu putem uita nici spiritul critic al fanilor unei serii sau al strategiilor în general. Oricât de mult ai aprecia o serie sau alta sau stilul companiei producătoare, nu te poți împiedica să nu te simți cumva păcălit sau furat, pentru că lipsește consistența care caracteriza un expansion pack acum ceva vreme. Acum destul de mult timp, e adevărat, dar nu mă pot abține să nu dau ca exemplu un add-on celebru: Brood War. Pentru Starcraft a venit doar ca o adăugire, dar putea foarte bine să stea în picioare și separat, atât de mult conținut aducea cu el. Poate că producătorii ar trebui să privească înapoi și să ia aminte, pentru că în goana lor după maximizarea profitului au uitat un element esențial: jucătorul nu va înghiți la nesfârșit gogoașa, nici nu va accepta să i se arunce numai praf în ochi, pe care el să plătească o sumă destul de consistentă.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

Procesor: Pentium 4 2.0GHz • **RAM:** 512MB • **Video:** 64MB Pixel Shader 1.1 • **Număr jucători:** 1-8 (LAN, ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREȚ: 139.86 RON • **PRODUCĂTOR:** Relic • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** www.companyofheroesgame.com

VERDICT TALES OF VALOR

Doar adaugă o serie de elemente, dar nu extinde mult franciza, nici gameplay-ul.

7.0



Action/Adventure

THE GODFATHER II

În 2006, Electronic Arts își făcea debutul în domeniul jocurilor de acțiune open world cu The Godfather, adaptarea ludică a mult mai cunoscutului film omonim, regizat de Francis Ford Coppola. Deși jocul nu s-a ridicat la nivelul calitativ al concurenței (Mafia sau seria Grand Theft Auto), a înregistrat vânzări decente, care, bineînțeles, i-au determinat pe cei de la EA să realizeze un sequel.

Din păcate însă pentru The Godfather II, echipa producatoare a ales să pună accentul pe una dintre cele mai plictisitoare componente ale jocului inițial. Din postura de nou Don al New York-ului, jucătorul trebuie să recucerească orașul din mâinile celorlalte familii mafiote și, mai apoi, să-și extindă "regatul" până în Florida și Cuba. Acest lucru este realizabil prin controlarea a cât mai multor afaceri (murdare sau nu), metodele de preluare ale acestora fiind în mare parte asemănătoare cu ceea ce puteam vedea și în primul Godfather (este respectată din nou cu strictețe zicala conform căreia maimuța dansează de frica biciului). Spre deosebire însă de primul joc al seriei, acum afacerile proaspăt cucerite pot fi și pierdute, familiile adversare având prostul obicei de a și riposta, din când în când. Acesta este un inconvenient numai în teorie, nou introdusul Don's View (o reprezentare 3D schematică a întregului oraș) oferind în permanență informații vitale legate de starea afacerilor din oraș. De asemenea, acum pot fi angajate până la șapte gorile personale, ce pot avea diferite specializări (medic, incendiator, spărgător de seifuri etc.), și care pot fi folosiți în misiuni, prin intermediul unui sistem rudimentar de ordine. Din păcate, inteligența artificială a acestora lasă foarte mult de dorit, situațiile în care nu sunt în stare să intre într-o mașină aflată la doi metri in fata lor regasindu-se din plin în Godfather II.

Astfel, prea mult timp este petrecut cu managementul afacerilor presărate pe harta și mult prea puțin în misiunile legate de povestea efectivă. Câteodată nici măcar nu ai acces la misiunile principale ale jocului înainte de a prelua controlul asupra anumitor instituții din oraș. Din nou lipsește Al Pacino, rolul lui Michael Corleone fiind totuși decent interpretat de Carlos Ferro (același actor care și-a împrumutat vocea și pentru Dom, unul dintre personajele principale ale seriei Gears of War).



Problemele de control sunt și acum la ordinea zilei, personajul central dând impresia unei păpuși, ale cărei mișcări sunt dictate de niște sfori invizibile pe care le controlează jucătorul. La fel de prost stă situația și la capitolul prezentare grafică, The Godfather II fiind departe de ceea ce am putea numi un joc arătos. Personajele au un aspect ciudat de manechine, fără personalitate, iar orașele pot fi supărător de pustii în anumite momente ale jocului. Măcar mașinile nu mai suferă de boala geamurilor mate din primul The Godfather.

Încă de la apariția primelor capturi de ecran din The Godfather II, se putea prevedea cu ușurință că acest joc nu va impresiona pe nimeni. Nu pot să înțeleg atitudinea celor de la Electronic Arts, care, după publicarea unor titluri de calitate precum Dead Space sau Mirror's Edge, aruncă din nou pe piață un produs nefinisat. Așteptăm în continuare Mafia II...

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Încă o ofertă pe care o puteți refuza fără mari bătăi de cap...

5.5

Procesor: Pentium 4 2.8GHz • **RAM:** 1GB • **Video:** 256MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1-16 (ONLINE) • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** N/A

PREȚ: 169.90RON • **PRODUCĂTOR:** Electronic Arts • **PUBLISHER:** Electronic Arts • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** www.ea.com/godfather2



THE LAST REMNANT

JRPG-ul (Japanese Role Playing Game) nu este un gen prea comun pentru PC, fiind dedicat în principal publicului nipon, de-a dreptul ahiat după acest tip de jocuri. Seria Final Fantasy este de departe cea mai cunoscută franciză din aria RPG-urilor japoneze, producătorii săi, Square Enix, anunțând deja că seria a depășit bariera celor nu mai puțin de 85 de milioane de exemplare vândute pe tot globul. Cu excepția câtorva titluri Final Fantasy, PC-ul a fost privat de aceste lansări, ele fiind dedicate în principal plaftormelor la modă în Japonia - Nintendo și Sony. De câțiva ani însă, Square Enix a început să acorde o atenție sporită publicului vestic, lansând jocurile companiei și pe Xbox 360. Și cum de la Xbox 360 până la PC nu este decât o aruncătură de băț, iată că The Last Remnant (titlu lansat în toamna anului trecut pentru Xbox 360) ajunge în sfârșit și pe PC.

Lansarea jocului pe PC a fost precedată de apariția unui utilitar de benchmark bazat pe acest titlu, care se folosește de Unreal Engine 3. Încă din scenele acestui benchmark, s-a putut observa stilul artistic oriental, foarte familiar iubitorilor de anime-uri japoneze. Însă, la fel ca în Devil May Cry 4 (titlu cu care The Last Remnant se aseamănă poate cel mai mult din punct de vedere artistic), producătorii au fost totuși rezervați, păstrând totul în cadrul unor limite ușor digerabile și de către jucătorii vestici. Asta până când apar în peisaj iepurii cu cap de șopârlă sau șobolanii în armură de luptă...

În The Last Remnant, jucătorul intră în pielea tânărului Rush Sykes, erou a cărui soră, Irina, este răpită chiar la începutul jocului. Rush pleacă astfel în căutarea surorii lui, ajutat fiind de puterea magică a talismanului pe care-l poartă la gât. Povestea este spusă prin intermediul unor scene cinematice extinse, destul de bine realizate. Vocile în engleză sunt neașteptat de bune pentru un joc creat de japonezi, povestea fiind atrăgătoare pentru cei care urmăresc cu pasiune Animax.

Din păcate, The Last Remnant se înscrie cu succes în seria jocurilor portate în grabă de pe consolă, Square Enix neobosindu-se să adapteze interfața pentru PC. Astfel, chiar și în lipsa unui controller de Xbox 360, jocul insistă să afișeze toate comenzile cu ajutorul simbolurilor caracteristice acestui gamepad. The Last Remnant poate fi jucat bineînțeles și cu ajutorul clasicului duo mouse și tastatură, însă acest proces este îngreunat de nelipsitele simboluri de consolă. Controlul personajului principal este oribil realizat, însă acest fapt este cauzat de diferențelor de percepție dintre jucătorii vestici (în categoria cărora ne încadrăm și noi) și cei niponi, neobișnuiți să folosească mouse-ul sau stick-ul analog dreapta pentru a manevra poziția camerei. Odată ce se trece însa peste acest inconvenient, acțiunea din The Last Remnant poate deveni interesantă, cireașa de pe tort fiind luptele strategice bazate pe ture. Jucătorul își poate organiza trupele în diferite companii, care vor ataca inamicul din toate direcțiile, având posibilitatea să-și așeze eroii și soldații așa cum dorește pe câmpul de bătălie.



Problemele de framerate prezente în versiunea de Xbox 360 sunt ceva mai puțin evidente, jocul gâfâind totuși serios în mijlocul luptelor aglomerate. The Last Remnant este o apariție exotică pe PC, care ascunde ceva profunzime în spatele abordării orientale. Totuși, din cauza diferențelor destul de mari față de RPG-urile noastre "tradiționale", jocul nu va avea un viitor prea luminos pe piața vestică.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

Procesor: Dual Core 2.0GHz • **RAM:** 1.5GB • **Video:** 256MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1 • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

PREȚ: 39,99EURO • **PRODUCĂTOR:** Square Enix • **PUBLISHER:** Square Enix • **DISTRIBUITOR:** STEAM • **WEB:** www.lastremnant-game.com

VERDICT

Diferențele dintre culturile japoneze și vestice ne impiedică să savurăm acest JRPG așa cum se cuvine.

6.5



BRAID

Apărut pentru prima dată în vara anului trecut pe Xbox Live, Braid este una dintre poveștile de succes ale pieței de jocuri, realizat de producători independenți. Pus la punct de numai doi oameni (dintre care unul a fost contractat doar pentru realizarea design-ului grafic), Braid a reușit anul trecut să câștige câteva dintre cele mai râvnite distincții oferite de diverse publicații din acest domeniu. Și, după o așteptare de mai bine de jumătate de an, iată că jocul gândit de Jonathan Blow poposește în sfârșit și pe PC.

La prima vedere, Braid poate fi ușor confundat cu o clonă de Super Mario Bros., joc lansat în anii '80 pentru consola Nintendo Entertainment System, o adevărată piatră de temelie a genului platform. Micuțul personaj Tim se controlează într-un stil foarte asemănător cu cel din vestitul joc Nintendo, iar misiunea acestuia implică, la fel ca și în cazul instalatorului italian, găsirea unei prințese. Din fericire, Braid este mult mai complex din punct de vedere al gameplay-ului, scopul principal fiind culegerea unor piese de puzzle, răspândite prin lumile de joc. Acestea nu sunt însă plasate în locuri foarte accesibile, jucătorul fiind nevoit să exploateze cât mai eficient mediul înconjurător pentru a ajunge să-și îndeplinească obiectivele. Astfel, anumite sărituri trebuie planificate și executate cu foarte mare precizie, în caz contrar, Tim nereușind să ajungă la prețioasele sale piese de puzzle.

Gustul amar al unei nereușite este însă atenuat de introducerea unei opțiuni de derulare inversă a timpului, care poate, în prima fază, să reducă mult din frustrarea jucătorului. După o perioadă însă, derularea timpului va deveni parte integrantă a mecanicii de joc din Braid, majoritatea situațiilor fiind imposibil de rezolvat fără a manipula acțiunea temporală. Totul se complică atunci când sensul de mers al personajului principal începe să influențeze direct scurgerea timpului, anumite obiecte sau monștri devenind imuni la derularea inversă a acțiunii. Astfel, anumite situații, destul de ușor de rezolvat în teorie, devin aproape imposibil de executat în practică, Braid fiind redus la un nesfârșit șir de trial and error, care poate scoate peri albi și celui mai răbdător jucător. Din această cauză, amatorii de jocuri casual, care poate ar fi fost interesați de puzzle-urile din Braid, vor renunța



foarte repede la creația lui Jonathan Blow.

În schimb, aspectul grafic este impecabil realizat, într-un stil foarte asemănător picturilor în ulei. Din păcate însă, chiar dacă Braid este un titlu complet bidimensional, în versiunea inițială a jocului apăreau o sumedenie de probleme cu adaptarea rezoluției sale native (720p) la diversele tipuri de monitoare de PC. Aceste neajunsuri ar urma să fie rezolvate prin intermediul unui update, neapărut încă la ora redactării acestui articol. Asemenea graficii, coloana sonoră din Braid este excepțională, fiind formată din câteva melodii instrumentale relaxante, numai bune de ascultat în timpul rezolvării unui puzzle. Totuși, derularea inversă a timpului are ca efect și derularea melodiilor, muzica devenind destul de greu de ascultat de la un punct încolo.

Tot prin intermediul update-ului anunțat de Blow va fi introdus și un editor de niveluri complet documentat, precum și posibilitatea de a importa propria grafică direct din Photoshop. Astfel, comunitatea de modding va avea ocazia de a îmbunătăți un joc deja foarte reușit, ale cărui singure defecte sunt legate de conceptul său, destul de restrictiv, sau de unele neajunsuri de ordin tehnic.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Deși inaccesibil începătorilor, Braid își confirmă faima dobândită pe Xbox 360. **8.0**

Procesor: Pentium 4 1.4GHz • **RAM:** 768MB • **Video:** 64MB Pixel Shader 2.0 • **Număr jucători:** 1 • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

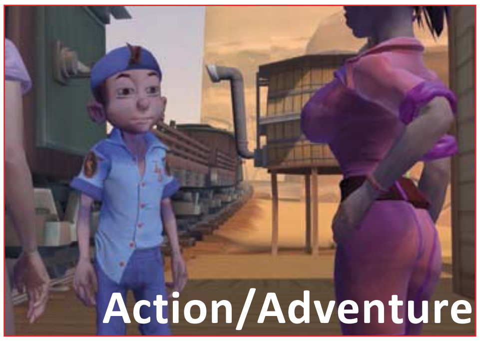
PREȚ: 12,99€ • **PRODUCĂTOR:** Number None (Jonathan Blow) • **PUBLISHER:** Number None • **DISTRIBUITOR:** STEAM • **WEB:** www.braid-game.com

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Procesor: Pentium 4 3.2GHz • **RAM:** 1GB • **Video:** 128MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1 • **Sistem de operare:** Windows XP, Windows Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

Preţ: N/A • **Producător:** Team 17 • **Publisher:** Codemasters • **Distribuitor:** N/A • **WEB:** www.codemasters.co.uk/games/index.php?gameid=3016

2.0



În decursul anilor, seria Leisure Suit Larry şi-a dobândit faima în primul rând datorită conţinutului cu tentă sexuală, prezentat însă de fiecare dată sub forma unui joc adventure de calitate. Tradiţia a fost întreruptă pentru prima dată de Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, care a renunţat la aventura clasică point and click în favoarea unor soiuri de mini games tridimensionale, care nu au fost mai deloc pe placul fanilor lui Larry.

Mai apoi, Sierra a dispărut din peisajul publisherilor, licenţa Leisure Suit Larry ajungând în mâinile celor de la Codemasters. Astfel a luat naştere Leisure Suit Larry: Box Office Bust, un proiect realizat de echipa de la Team 17 (seria Worms), care promitea să readucă Larry la originile sale aventuroase.

Bineînţeles însă că socoteala de acasă nu s-a potrivit cu cea din târg, iar proaspăt lansatul Larry este, din nou, o dezamăgire cumplită. Eroul principal este tot Larry Lovage, nepotul eroului principal din vechea serie - Larry Laffer. N-am să înţeleg niciodată de ce au renunţat la personajul iniţial al seriei, mult mai interesant şi mai amuzant decât mucosul Lovage. De această dată, tânărul Larry trebuie să dezlege misterele unei conspiraţii ce are loc în interiorul studiourilor de film patronate de mult mai vestitul său unchi. Gameplay-ul este redus şi acum la o serie de mini games, extrem de prost gândite şi realizate, mediul de joc fiind open-world, pentru a fi în ton cu modele actuale. Apariţiile feminine, altădată punctul de rezistenţă al seriei, au devenit respingătoare, ca de altfel întreaga prezentare grafică a acestui nou Larry. Nu veţi avea oricum ocazia de o admira prea mult, jocul condimentând aproape fiecare secvenţă de loading cu un crash în desktop.

Pentru ce a mai achiziţionat Codemasters această licenţă, dacă tot are de gând să-şi bată joc de ea într-un asemenea hal? Decât să vă pierdeţi vremea cu acest rebut, mai bine încercaţi Leisure Suit Larry: Love for Sail, ultimul joc cu adevărat bun al seriei.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

WANTED: WEAPONS OF FATE

Procesor: Dual Core • **RAM:** 1GB • **Video:** 256MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1 • **Sistem de operare:** Windows XP, Windows Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

Preţ: N/A • **Producător:** GRIN • **Publisher:** Warner Bros. • **Distribuitor:** Steam • **WEB:** http://thewanted.warnerbros.com

6.0



De obicei, când vine vorba de jocuri realizate folosind licenţele unor filme de succes, ajungem până la urmă să ne plângem de calitatea lor îndoielnică. De la Weapons of Fate chiar nu aveam însă nicio pretenţie, având în vedere că singura calitate a filmului Wanted a fost apariţia Angelinei Jolie într-o... anumită ipostază.

Jocul continuă povestea filmului, Wesley Gibson reluându-şi rolul de asasin în devenire; Cross, tatăl acestuia, este de asemenea jucabil în anumite porţiuni ale campaniei single player. Wanted se desfăşoară asemănător cu orice third person shooter modern, existând bineînţeles şi un sistem de cover, precum şi posibilitatea de a încetini timpul atunci când situaţia o cere. Noutatea vine însă din partea traiectoriilor gloanţelor, care, la fel ca în film, pot fi curbate pentru a ucide cu uşurinţă adversarii din afara câmpului vizual al personajului. Din păcate însă, arsenalul destinului este foarte redus, Wesley şi Cross fiind limitaţi la o singură armă per nivel (cu excepţia ultimului capitol din joc, când se pot folosi ambele arme ale celor două personaje). Alternativ, există posibilitatea de a executa un instant kill, atunci când eroul controlat se află în proximitatea unui inamic. Această metodă de a elimina adversarii este extrem de eficientă, un jucător un pic mai răbdător având posibilitatea să termine jocul fără a se folosi prea mult de armele de foc din Wanted. Nu lipsesc nici boşii de nivel, însă aceştia, de cele mai multe ori, sunt mult mai uşor de doborât decât inamicii normali. De altfel, tot jocul poate fi terminat fără mari probleme în trei-patru ore. Şi nu, nu există multiplayer.

Aspectul grafic se încadrează în limitele acceptabilului, remarcându-se totuşi în mod negativ secvenţele cinematice, foarte pixelate. O bilă albă o reprezintă posibilitatea de a distruge anumite elemente de cover, jocul devenind astfel un pic mai antrenant. Reversul medaliei este constituit de meniul jocului, unde anumite opţiuni nu pot fi accesate sau selectate atunci când este folosit controlul cu mouse-ul şi tastatura.

În ciuda defectelor sale evidente, perioada destul de scurtă pe care am petrecut-o în jocul Wanted a fost mult mai plăcută decât cele aproape două ore ale filmului omonim.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro



DARK SECTOR

Istoria jocului Dark Sector este destul de complicată. Studioul producător, Digital Extremes, a căzut într-un relativ con de umbră după încheierea colaborării cu Epic Games (parteneriat ce a avut ca rezultat seria Unreal). Astfel, cei de la Digital Extremes şi-au pus toate speranţele în Dark Sector, viitorul proiect major al companiei. Anunţat iniţial în 2004, jocul a trecut prin mai multe faze, versiunea de PC a lui Dark Sector fiind anulată în favoarea celor de console, lansate în primăvara anului trecut. Deşi nimeni nu se mai aştepta, iată că la mai bine de un an de la la apariţia iniţială a jocului, Dark Sector poposeşte în sfârşit şi pe PC, această portare fiind realizată în special pentru piaţa rusească. Bineînţeles însă că există şi o versiune în engleză, care poate fi achiziţionată prin intermediul serviciului de distribuţie digitală Steam.

În Dark Sector, jucătorul intră în pielea unui agent secret trimis în misiune într-o fostă republică sovietică, unde trebuie să investigheze o epidemie care destabilizează ţara. Firul epic nu musteşte de originalitate, însă, în contextul acestui gen de joc, primeşte nota de trecere.

Lasând însă povestea la o parte, gameplay-ul este capitolul la care Dark Sector încearcă prea mult şi reuşeşte mult prea puţin. Sursele de inspiraţie ale jocului sunt evidente: atmosfera întunecată şi camera over the shoulder duc cu gândul la titlurile recente ale seriei Resident Evil, iar sistemul de cover a la Gears of War a devenit deja o banalitate în domeniul acestui tip de shootere. Din fericire, Dark Sector nu se limitează doar la aceste aspecte, încercând, pe cât posibil, să inoveze. Astfel, pe măsură ce povestea jocului avansează, personajul controlat dobândeşte noi abilităţi şi puteri, cea mai importantă fiind glave-ul, un soi de bumerang dotat cu tăişuri, care poate fi folosit atât pentru eliminarea inamicilor, cât şi pentru rezolvarea anumitor puzzle-uri. Există însă anumite probleme legate de controlul acestui glave. Modul de atac implicit este foarte banal, puţin spectaculos din punct de vedere vizual şi nu oferă prea multă satisfacţie. Alternativ, se poate opta pentru o aruncare mai puternică, ce necesita însă apăsarea butonului de atac pentru o anumită perioadă de timp, care varia deranjant de mult în versiunea jocului pe care am testat-o. De asemenea, în timpul lansării glave-ului, se poate opta pentru controlul acestuia în aer, destul de greoi realizat însă.

Pe lângă glave, se pot folosi şi arme de foc, inclusiv cele culese de la inamicii doborâţi. Acestea vor exploda însă la puţină vreme după ce au fost culese, detectând faptul că eroul principal a fost infectat de virusul despre care am amintit mai devreme. Nu în ultimul rând, la fel ca în Wanted, există şi posibilitatea de a efectua un atac melee letal, însă această metodă nu este prea eficientă împotriva inamicilor înarmaţi din Dark Sector. La fel ca în jocurile Resident Evil recente, şi în titlul celor de la Digital Extremes se pot aduna bani, care, mai apoi, pot fi cheltuiţi pentru upgrade-uri. Din păcate însă, această mecanică de joc este introdusă mult prea târziu pe parcursul campaniei. Spre exemplu, în capitolul patru al jocului (din zece), nu ajunsesem încă să mă folosesc de această opţiune. De altfel, aceasta este principala problemă a lui Dark Sector: oferă lucrurile interesante cu linguriţa, asumându-şi riscul ca anumiţi jucători să nu aibă răbdarea necesară pentru a ajunge la momentele cu adevărat interesante ale jocului.

Deşi la momentul apariţiei iniţiale pe console Dark Sector a fost considerat unul dintre cele mai arătoase jocuri, nu acelaşi lucru se poate spune şi despre actuala versiune de PC. Jocul nu arată rău, însă duce o lipsă acută de finisare, anumite elemente de decor fiind de-a dreptul urâte.

În concluzie, se poate spune că intervalul trecut între apariţia jocului pe console şi lansarea acestuia pe PC nu a fost deloc îngăduitor cu Dark Sector, care nu a îmbătrânit prea frumos.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

Procesor: Dual Core 2.0GHz • **RAM:** 1GB • **Video:** 128MB Pixel Shader 3.0 • **Număr jucători:** 1-32 (LAN) • **Sistem de operare:** Windows XP/Vista • **Controllere suportate:** Xbox 360

PREŢ: 29,99EURO • **PRODUCĂTOR:** Digital Extremes • **PUBLISHER:** ND Games • **DISTRIBUITOR:** STEAM • **WEB:** www.darksector.com

VERDICT

Dark Sector a apărut prea târziu pe PC, fiind depăşit din mai toate punctele de vedere.

6.5

PRINCE OF PERSIA: EPILOGUE

Sistem necesar: PLAYSTATION 3 / Xbox 360 • **Controllere suportate:** SIXAXIS, DualShock 3, Xbox 360 • **Număr jucători:** 1

PREŢ: 9.99$ • **PRODUCĂTOR:** Ubisoft • **PUBLISHER:** Ubisoft • **DISTRIBUITOR:** PLAYSTATION NETWORK/XBOX LIVE • **WEB:** www.prince-of-persia.com

7.5



În zilele noastre, majoritatea producătorilor de jocuri lasă câte o "portiţă" în creaţiilor lor, în speranţa că aceasta va putea fi exploatată în viitor prin intermediul unui pachet de conţinut suplimentar (DLC - downloadable content). Fraţi mai mici ai clasicelor expansion pack-uri, DLC-urile pot varia ca mărime sau conţinut, de la câteva skin-uri pentru un personaj, la hărţi suplimentare pentru multiplayer şi până la întregi episoade noi, care întregesc povestea unui joc. Din fericire, Prince of Persia: Epilogue se încadrează în această ultimă categorie, oferind un întreg capitol suplimentar pentru jocul lansat de Ubisoft la sfârşitul anului trecut.

În Epilogue, Ubisoft a luat aminte la toate criticile primite de noul Prince of Persia şi a încercat să creeze o experienţă care să-i mulţumească în primul rând pe contestatarii jocului iniţial. Nu mai avem de-a face cu un mediu de joc open world, prinţul şi Elika fiind acum nevoiţi să se aventureze într-un castel subteran pentru a scăpa de furia lui Ahriman. Desfăşurarea acţiunii este mult mai asemănătoare cu ceea ce puteam vedea în vechile titluri ale seriei, accentul fiind pus acum pe executarea unor şiruri de acrobaţii, mult mai lungi şi mai mai dificile decât cele din jocul iniţial. Elika a primit de asemenea o nouă abilitate, Energize, care îi permite să creeze ziduri în anumite locaţii, necesare pentru parcurgerea cu succes a anumitor rute. Nu în ultimul rând, a dispărut colectarea de "luminiţe", iar Elika nu se mai ocupă cu vindecarea teritoriilor corupte de Ahriman.

La capitolul inamici, tatăl Elikăi se întoarce, în rolul de antagonist principal, ajutat şi de un nou boss - The Shapeshifter. Acesta, deşi nu este decât o combinaţie dintre Warrior şi Hunter, s-a dovedit a fi mult mai dificil de învins decât adversarii din jocul iniţial.

Din păcate, firul epic din Prince of Persia nu este dezvoltat mai deloc în Epilogue, povestea din DLC fiind aproape inexistentă. De asemenea, din cauza tipului de decor ales pentru acest pachet suplimentar, au dispărut şi unele dintre peisajele superbe ale jocului iniţial. Ca durată de joc, capitolul nou Epilogue este destul de consistent, putând fi terminat cam în trei-patru ore.

Dacă v-a plăcut seria Prince of Persia, nu ar trebui să rataţi Epilogue. Nu vă aşteptaţi însă ca acest DLC să lămurească în vreun fel povestea prinţului persan.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

SPACEX

Sistem necesar: iPhone v2.2/iPod Touch • **Controllere suportate:** N/A • **Număr jucători:** 1

PREŢ: GRATUIT • **PRODUCĂTOR:** Ketara Software • **PUBLISHER:** Ketara Software • **DISTRIBUITOR:** ITUNES STORE • **WEB:** www.ketara.ca/spacex.html

8.5



Aşa cum arătam în ediţia trecută, am introdus printre jocurile tipice de PC şi reprezentanţi ai consolelor şi ale titlurilor casual. Luna aceasta este inaugurat şi jocul pentru iPhone/iPod, cu un shooter tipic vremurilor trecute pe PC, dar foarte la el acasă pe device-urile celor de la Apple. SpaceX, dincolo de a reprezenta un gen de jocuri revenit din vremurile arcade-urilor, are şi marele avantaj de a fi gratuit.

SpaceX pretinde că are şi o poveste, în care extratereştrii invadatori trebuie eliminaţi de piloţii pământeni. Aceştia din urmă sunt în acelaşi timp angajaţi şi într-o competiţie între ei, pentru a deveni cel mai bun conducător de navă spaţială. Desigur că de ideea de intrigă veţi uita imediat ce începe nebunia distrugerii de nave inamice şi necesitatea de a vă feri de proiectilele normale sau teleghidate. Partea frumoasă vine la control, pentru că acesta se realizează atât prin ghidarea navei cu degetul pe ecran, dar şi cu ajutor accelerometrului (mişcarea lateral sau în sus şi în jos determină şi mişcarea navei în direcţiile respective).

În plus, producătorii canadieni au imaginat o serie destul de bogată de upgrade-uri pentru ca nava să facă faţă nivelurilor (aleatorii) din ce în ce mai dificile. Din acest punct de vedere, SpaceX este un demn urmaş al shooterelor arcade, pentru că reuşeşte să devină frustrant de greu destul de repede. Unele arme mai eficiente nu pot fi folosite împreună cu altele, astfel că trebuie să aveţi în vedere şi caracteristicile lor atunci când le cumpăraţi. Din fericire, ele pot fi şi vândute pentru a mai face rost de nişte credite în plus.

Partea vizuală este foarte bine realizată, luând evident în considerare posibilităţile platformei pe care rulează, la fel şi coloana sonoră. Oricum, muzica din joc poate fi fără probleme înlocuită de mp3-urile proprii. Am avut parte şi de unele piedici tehnice, de pildă nefuncţionarea accelerometrului în caz că device-ul era deschis de mult timp, dar nimic ce nu a putu fi rezolvat cu un restart.

Dacă aveţi iPhone sau iPod, SpaceX este o alternativă excelentă pentru omorâtul timpului liber, mai ales că vine gratuit.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro


Nikon
At the heart of the image
Privește viața din orice unghi
Noul D5000. Ecran rabatabil. Video HD. O nouă perspectivă.
REC
Nikon
D5000
AF-S DX NIKKOR
18-55mm 1:3.5-5.6G VR
D5000
EXPEED HDMI
Monitorul LCD rabatabil de 2,7 inci cu unghi variabil de la Nikon îți va permite să fotografiezi cu ușurință din orice poziție. Are 12,3 megapixeli și include sistemul de procesare a imaginii EXPEED pentru fotografii de înaltă definiție. Funcție de vizualizare în timp real și patru moduri de focalizare automată. Mai multă creativitate datorită funcției video HD pentru clipuri video de mare impact. **Privește viața dintr-un alt unghi cu aparatul foto D5000.**
www.nikonisti.ro